1989年2月3日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)
第4巻第3号通巻64号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE

ファミコン必勝本

Vol. 3
1989.2.3
250YEN

特集・すべてがわかるベニー松山の徹底解説

ウィザードリィII

●最新ソフト徹底紹介
御存知弥次喜多珍道中／ベースボールスター
探偵神宮寺三郎・危険な2人／パチ夫くん2

●RPGお助けQ&A
ファイナルファンタジーII



●好評連載中
シミュレーションゲーム入門講座
PCエンジンクラブ／メガドライブクラブ
ウィザードリィ友の会

新連載開始!!ファンタジーノベル
DRAGON LORE最後の竜に捧げる歌

NEWS

ついに発売決定!! 全5話8人パーティの超大作だっ!!

ドラゴンクエストIV 導かれし者たち

ワギャンランド
がんばれペナントレース
ZOIDS2
ハイドライド3

キャッチ・ザ・ハート
TAITO

FAMICOM FAMILY

京都花の密室殺人事件

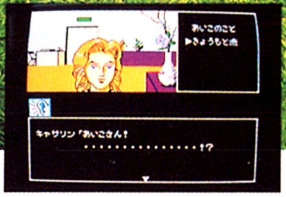
原作 山村美紗

常に斬新なトリックでファンを魅了する
山村美紗原作による、
京都を舞台にした本格的アドベンチャー
ミステリーゲーム。

華道界の名門『京本流』の実力者『松野愛子』が、
生け花の展示会場で殺された。
死因は口紅に塗られた青酸だった。
君とキャサリンが、一緒に事件を追っていくうちに、
今度は完全な密室の中で『愛子』の次の実力者『珠美』が殺された。
そして、捜査もはかどらない中、ついに第3の殺人が…。
華道大会を目前に、古都京都を舞台に次々と起こる殺人事件。
犯人を、そして密室のトリックを
君は解き明かせるか…!?

次はお前だ







●捜査の進行度を時計表示、新採用のタイムチェック方式。

●好評のアイコンはシーンごとに使うものだけを表示。

その他、歯切れの良いストーリー展開、わかりやすい人物関係、十字キーで横スクロールする静止画面、個性豊かな20余名に及ぶ登場人物、演出効果抜群のサスペンスの世界は、このシリーズならではです。

2月11日発売 価格5,900円 ファミリーコンピュータ用ROMカセット

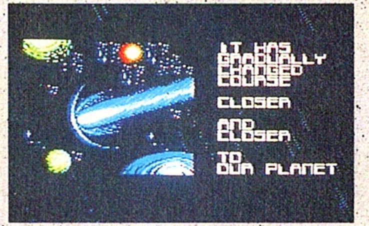
製作 発売 株式会社ディスコ

タイトーファミコン情報局 東京03(239)4000 高松 0878(33)6340



新データで、再び登場。噂の好評発売中！

発売以来、売り切れ店続出。日本中の野球狂たちを熱狂の坩堝に叩き込んだ、あの"究極ハリキリスタジアム"が、新しい選手データで、ついに再度登場した！ 今シーズンのペナントレースで、めきめき力をつけたのは誰か？ そしてチームの総合力は？ 面白さを極めたゲーム内容とリアルな選手データは、キミの期待にパーフェクトに応えてくれるに違いない。人気絶頂、"究極ハリキリスタジアム"。今回も売り切れには、くれぐれも注意が必要だ。 ファミリーコンピュータ用ROMカセット 価格5,500円



ハレーウォーズ

1月14日発売

究極のシューティングゲーム、君は地球を防衛する事ができるか??

おなじみゲームセンターで大人気のハレーズコメットが、本格的な爽快さとスピード感をそのままにファミコンで登場。これが究極のシューティングゲームだ！

価格3,300円
ファミリーコンピュータ用DISKソフト
DISK SYSTEM ファミリーコンピュータ ディスクシステム

ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。 © TAITO CORP. 1989

本 社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 株式会社タイトー

KONAMI



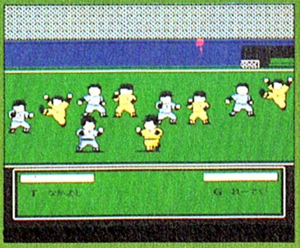
ファミリー コンピュータ用カセット

超集積野球ソフト

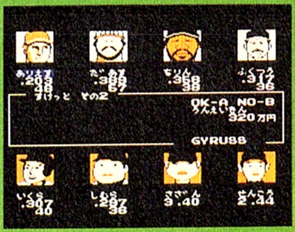
がんばれペナントレース!™

© KONAMI 1989

乱闘がはじまると、ちゃんと専用の画面になる。どうだい気合のはいったソフトだろ。



ビーンボール、挑発、危険なプレイ。ケンカが好きなわけじゃないけれど、ついカッとしてしまうのも、ファイティング・スピリットのせいだ。瞬間湯沸器とアダ名される、熱血タイプの選手がくりひろげるエキサイティングなシーン、乱闘も、ちゃんと『がんぺナ』はシミュレーション。そのための専用画面まで用意している。このソフトが、どんなに気合がはいったソフトか。この乱闘画面だけでもわかってもらえるだろう。徹底的シミュレーションは、これだけじゃない。野球というゲームの持つ魅力をすべて体験させてくれるのが、コナミの『がんぺナ』。●「アウト」「セーフ」「退場」など、審判の声を音声合成●3つの球場デーゲーム&ナイター●ホームランやラッキーセブンに、各球場で楽しいデモ●ペナントレース優勝や日本シリーズ優勝など、シーズンの節目節目にデモ●3タイプの投手、打者、



肩の強さ、足の速さに至るまで、それぞれに個性ある選手たち⬅外人加入、他球団とのトレードで、チームの戦力強化●年俸アップで、選手のヤル気をコントロール●試合に勝つごとに興業収入が手に入り、稼いだ資金を球団強化に活用●コナミのキャラ多数友情出演●その他、書ききれないほど機能満載。

なんでもありだ。「がんぺナ」だ。

2月下旬発売
15種類の
音声合成
5,900円

〈当選者のお知らせ〉
コナミのファミコンカセットにはいっているアンケートハガキに記入して送ってください。毎月抽選でコナミのカセットが10名様に、テレホンカードが30名様にあたります。(毎月15日〆切)11月15日〆切分の当選者■ファミコンカセット 神奈川県 関田広明くん(16) 和歌山県 大植淳平くん(11)ほか8名の方々■テレホンカード 福岡県 安森剛くん(12) 埼玉県 榎本悦弘くん(11)ほか28名の方々、おめでとうございます。

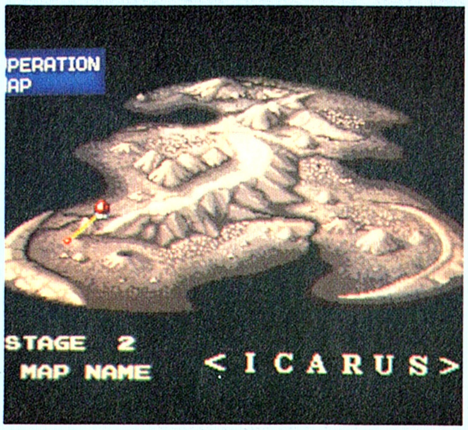
コナミ最新情報　東京03(262)9110 ダイヤルは正確にね
その他の地区は【北海道地区】札幌011(851)3000 【東北地区】青森0177(22)5731 秋田0188(24)7000
【北陸地区】新潟025(229)1141 【関西地区】大阪06(334)0399 【四国地区】松山0899(33)3399
【九州地区】福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444 鹿児島0994(72)0606

コナミ株式会社
本　　社　〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25番地　札幌営業所　〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号
大阪支店　〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　福岡営業所　〒810 福岡県福岡市中央区天神2丁目8番30号

●ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。


マダム「あら、もう いってしまうの。
また じけんが おきたそうだけど
がんばって はんにんを さがしだしてね。





ゲーム別さくいん

●ファミコン・ニュース・ステーション

FAMI-COM. NEWS STATION

はいっ！平成元年第一回目のFCニュース・ステーションですっ！何だか気分もひきしまって、キンチョーしちゃうなあ。みんなはどうですかー？



今回の注目ソフト

このお正月休みに人気急上昇したのがこの「がんばれゴエモン2」。ちょっと意外だったんですけど。

読者がえらんだほしいソフト TOP 30

「ファミコン必勝本」Vol.1のアンケート・ハガキより

新しい時代の幕開けとともに、ドラクエIVが登場。再びあのフィーバーが今年も繰りかえされるのは間違いない模様。すっかり国民的行事になったみたいです。でもIC不足の折、またしても予約しても買えなかったり、恐怖の抱きあわせ攻撃がでてきたり……。期待も大きいけど心配も大きいですね。なんとかならないものでしょうか？

ドラゴンクエストIV・導びかれし者たち。文句なしの初登場第1位！

ようやく正式発表のはこびとなったドラゴンクエストIV。ぶっちぎりで第1位。発売日もまだ決定していないようだが、人気のすごさはあいかわらず。根づよい人気のウィザードリィIIもしっかり第2位に。このお正月休みに健闘したのがゴエモン2。低年齢層からの支持もつよかった。コナミといえばがんばれペナントレースが8位にランク・イン。ファミスタ'88のあとにつづく野球ソフトの中では一歩リード。ベスト10外ではキャプテン翼の第2作目がはやくもファンの注目を集めています。さて次号はどうなるか？



順位	前回	ソフト名	メーカー	得点
1	—	ドラゴンクエストIV	エニックス	305
2	3	ウィザードリィII	アスキー	198
3	10	がんばれゴエモン2	コナミ	151
4	—	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	129
5	1	ファイナルファンタジーII	スクウェア	91
6	8	ファミコンジャンプ英雄列伝	バンダイ	87
7	2	ファミリースタジアム'88	ナムコ	69
8	—	がんばれペナントレース	コナミ	63
9	14	半熟英雄	スクウェア	63
10	15	ウルティマ〜聖者への道〜	ポニーキャニオン	36

順位	前回	ソフト名	メーカー
11	12	SDガンダム2	バンダイ
12	—	キャプテン翼2	テクモ
13	—	ジーザス	キングレコード
14	16	ハイドライド3	ナムコ
15	4	グラディウスII	コナミ
16	—	北斗の拳3	東映 東映動画
17	26	ホームランナイター	データイースト
18	7	ロックマン2	カプコン
19	6	アキラ	タイトー
20	—	ハレーウォーズ	タイトー
21	—	ワギャンランド	ナムコ
22	9	貝獣物語	ナムコ
23	—	アフターバーナー	サン電子
24	—	究極ハリキリスタジアム'88	タイトー
25	—	里見八犬伝	SNK
26	—	ZOIDS 2	東芝EMI
27	19	ワールドグランプリPOLE TO FINISH	データイースト
28	—	スペースハリアー	タカラ
29	—	ドラゴンクエストIII	エニックス
30	—	モトクロスチャンピオン	コナミ

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に1点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

●おもちゃ店売れ筋 TOP 10

今回のトップ10は興味深い。まず、『がんばれゴエモン2』が『ファミスタ'88』を押さえたことに注目。お風呂に入ってたもんね。そして「ロックマン2」が「スーマリ3」をかわして3位になった健闘ぶりも立派。また逆に、鳴り物入りの評判だった「FFII」は、低迷ともいえる6位どまりに。いやはや、ゲームファンの好みのつかみにくさよ……。『桃鉄』『グラII』『忍者龍剣伝』がぬかりなくトップ10入り。野球ゲーム2作もランクイン。年末年始のトップ10はこんな感じでした。（ヒラ坊）



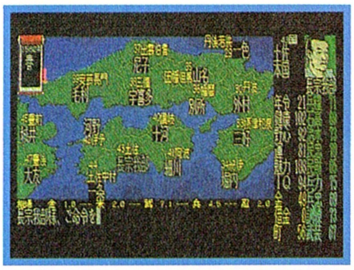
冬休みのCMがミョーにインパクトのあった『がんばれゴエモン2』。発売直後のせいもあって見事初登場一位。こいつぁ春から縁起がいいや！

順位	前回	タイトル	メーカー
1	—	がんばれゴエモン2	コナミ
2	—	ファミリースタジアム'88	ナムコ
3	—	ロックマン2	カプコン
4	—	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂
5	—	桃太郎電鉄	ハドソン
6	—	ファイナルファンタジーII	スクウェア
7	—	グラディウスII	コナミ
8	10	ベストプレープロ野球	アスキー
9	—	忍者龍剣伝	テクモ
10	8	究極ハリキリスタジアム'88	タイトー

●パソコンゲーム TOP 10

さて、今回のパソコンゲームTOP10は、昨年のヒットゲームを集めて順位をつけてみました。第1位はやはり光栄の「信長の野望・全国版」。ゲームの質の高さと、多機種への移植が大ヒットの原因といえます。さらに、3位の「三国志」、4位の「蒼き狼〜」などからも、昨年のシミュレーションゲーム・ブームの凄さを物語っています。それから驚かされるのが10位の「ぎゅわんぶらぁ自己中心派」です。一昨年の年間ベスト1に輝いた作品ですが、まだまだ売れています。今年は、どんなソフトが出るのか楽しみですね。（迫私主税）

順位	前回	タイトル	メーカー/機種
1	—	信長の野望 全国版	光栄/PC-9800、8801、MSX他
2	—	イース	日本ファルコム/PC-9800、8801他
3	—	三国志	光栄/PC-9800、8801、MSX他
4	—	蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン	光栄/PC-9800、8801、MSX他
5	—	マンハッタンレクイエム	リバーヒルソフト/PC-9800、X68000他
6	—	プロ野球FAN	日本テレネット/PC-8801、MSX他
7	—	ハイドライドIII	T&Eソフト/PC-8801、MSX、MSX2他
8	—	ソーサリアン	日本ファルコム/PC-9800、8801他
9	—	シルフィールド	ゲームアーツ/FM-7
10	1	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	ゲームアーツ/X1シリーズ、PC-8801他


見事年間ベスト1に輝いた「信長の野望全国版」

●アーケードゲーム TOP 5

『Rタイプ』の制作スタッフが手がけた作品！ との呼び名がすっかり定着した『イメージファイト』が1位です。続いて常連の『TATSUJIN』『脱獄』『ワースタ』が背後でマーク。5位は初登場の『ヘビーユニット』が名を連ねました。既成のシューティングゲームの良い所を集大成しちゃったような、この『ヘビーユニット』。もっかのところ、『イメージファイト』の最大のライバルといえそうです。"スポーツ"と"シューティング"が交替で人気になる近頃のゲーセン事情かなあ。（ヒラ坊）

テーブル型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	—	イメージファイト	アイレム
2	1	TATSUJIN	タイトー
3	—	脱獄（P.O.W.）	SNK
4	3	ワールドスタジアム	ナムコ
5	—	ヘビーユニット	タイトー

アップライト・コックピット型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	3	ファイナルラップ	ナムコ
2	1	チェイスH.Q.	タイトー
3	2	トップランディング	タイトー
4	5	メタルホーク	ナムコ
5	4	パワードリフト	セガ

●以上の集計は、キディランド（東京 原宿）、奥野かるた店（東京 神田）、近畿トイズバンダリーグループ、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社、伊勢丹、西武百貨店池袋店、キディランド（大阪 梅田）の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

●これがおすすめ●ファミコン・ソフト・スクランブル

FAMI-COM. SOFT SCRAMBLE

「平成」初のソフトスクランブル。今回はファミコンのみならずPC、メガドライブのレビューもいっぱいあります。新しい時代に新ハードのレビュー。ふさわしいっ!!

1月20日〜2月3日発売スケジュール

1/20	20	27	27	27	27	31
ブルートレイン殺人事件	里見八犬伝	電撃ビッグバン	ZOIDS 2	モトクロスチャンピオン	SONSON II	POLE TO FINISH
アイレム	SNK	ビック東海	東芝EMI	コナミ	NECアベニュー	データイースト



■タイトー
■発売中　■ディスク（両面）
■¥3300

ハレーウォーズ

ビデオゲーム「ハレーズコメット」の移植版。宇宙空間を舞台にしたシューティングゲーム。フォーメーションパワーアップが特徴。

●ＡＣ版のハレーズコメットの移植版なんだけど、ＦＣになって角がとれたなっていう感じ。基本システムは、いいところだけをのこして構成してある。スピーディーな敵キャラの動きも、シンプルな画面と相まってマニアックなイメージと見受けられる。ディスクでなら十分満足できる内容です。（Ｓ－ＭＡＮ）

●アーケードからの移植版。グラフィック、敵の攻撃パターン等、原作にかなり忠実に移植しているのはイイんだけど、画面が寸たらずで横長な所に、原作どおりの動きで敵に高速で飛来されたんじゃ、かわし様がないのでは…縦長だった原作を横画面にした分、原作を若干ファミコナイズしてほしかった。(大堀康祐)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



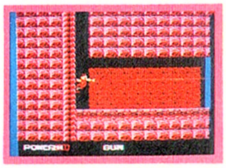
■ビック東海
■１月27日発売　■カセット
■発売未定

電撃ビックバン

コミカルな味つけが光るアクションゲーム。多彩なルート選択、パワーアップアイテムによりＲＰＧ要素もある。

●マップモードが取り入れられたことを除けば平均的(？)なアクションゲームなんだけど、キャラの動きは良いし、お買物システムも楽しい。ステージ数も多く、コンティニューが親切。難を言えば、異色同型のステージが幾つかあることと、敵キャラの動きがイヤラシイってトコロだ。（くり）

●「カケフくん～」「突然マッチョマン」同様、人を驚かしてやろうっていう好演出が感じられてボクは好きな作品。楽しさがにじみ出てくる妙味がある。ただしゲームとしての完成度がヘン。敵が強過ぎたり、アイデアの量にムラがあったり、とね。でも決して悪質なものではないから、やっぱり好き。（ヒラ坊）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



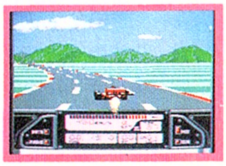
■データイースト
■１月31日発売　■カセット
■¥5800

ワールドグランプリ POLE TO FINISH

３ＤタイプのＦ１レーシングゲーム。サーキットは16種類。グランプリモードとタイムトライアルモードがある。

●今どきのＦ１ゲームだから、当然シフトチェンジがついている。４速ギアなんだけど、それのトップにあたる　ーシフトってぇのがスゴイ。なんと時速460km/h なんてとんでもないスピードがでちゃうのだ。このゲームの長所は、そのスピード感がちゃんと表せてること。偉駄天野郎御用達！（Ｓ－ＭＡＮ）

●ＦＣ３Ｄレーシングゲームとしての水準はクリアしてると思う。実際のゲーム感、マシン設定、コース選択といったモード、ゲームの内容に関して言えばね。ただ、インパクトが弱い。ボクたちの期待や予想を越えた部分を見せてくれないのが寂しい。やっぱりＦＣのハード的限界ってやつなのかなあ。（ハルク）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥½♡♡



■ＳＮＫ
■７月20日発売　■カセット
■¥５９００

里見八犬伝

名作古典「南総里見八犬伝」をモチーフにした異色ＲＰＧ。日本全国を舞台に魑魅魍魎との死闘を繰り広げる壮大なストーリー。

●謎解き自体はそんなに難しくない。それより八犬士の出会いの演出がなかなか凝ってて、そのあたり、いいセンいってます。妖怪に良心的なタイプをもってきたり、レベルアップにルーレット制を採用したりといった趣向もマル。爆発的な面白さには欠けるけど、意外と厚みのあるソフトだ。（ニョクマム古橋）

●もともと里見八犬伝って、ＲＰＧ向きのお話だと思う。妖怪っていう典型的な"悪者"はいるし、８つの玉を集めるという"目的"もはっきりしてる。舞台が日本だってことも感情移入には好都合だしね。ただ、そこに頼りすぎて、少々作りが無難になってる感じ。思いきった演出も欲しかったな。（AYU）



難易度	★★½☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



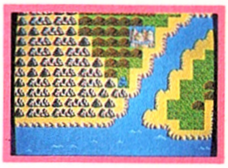
■東芝EMI
■１月27日発売　■カセット
■￥5900

ZOIDS 2

人気キャラクター・ゾイドの世界を再現した本格ＲＰＧ。360°・３Ｄシューティングの戦闘シーンは前作同様。バックアップ付き。

●ストーリー上は完全に前作からの続編。でも当然のごとく、敵の出現パターンや街での会話の見せ方などは、前作よりかなり完成されたＲＰＧのスタイルへとグレードアップしている。とにかく、あのカッタルかった画面移行のタイムラグがなくなっただけでも、ファンはモロ手を上げて大喜び。（Ｓ－ＭＡＮ）

●シナリオ的にＲＰＧにありがちな剣と魔法の世界とは、似ても似つかない世界を創り上げているのはいいんだけど、操作性・プログラムレベル的な所に問題が…。キー入力が悪く、マップの書き替えがスムーズにいかないので、ってストレスがたまるんだよネ。編隊プレイは斬新で楽しいのに…少し残念！（大堀康祐）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



■ハドソン
■２月９日発売　■PCエンジン
■￥5800

ネクタリス

月面を舞台にしたＳＦウォーシミュレーションゲーム。マニュアルモードでゲームの遊び方を教えてくれる親切設計。

●とっつきやすい局地戦ＳＬＧ。操作性もいいし、グラフィックもハデでよい。オリジナリティとゆー一点ではちょっと弱いけど、ゲームの完成度はかなり高い。それにしても、マップ名＝パスワードってのは止めてほしかった。私事ですが、これって原稿が書きにくいんだよぉ！　（北枕　獲）

●最初は、なあんだ、この程度のＳＬＧか、と思うのだが、５、６面と進んでいくうちに、やめられなくなっている自分に気づいてしまう。こんな思いはＦＷの時以来、久しぶりだ。それに、ＷＳＬＧのルールをちゃんと使っているしね。久々に、絶対買いだ！　と言えるソフトなのであります。　（Tyrell辻）



難易度	★★½☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



■ハドソン
■３月４日発売　■PCエンジン
■￥5800

ダンジョンエクスプローラー

５人同時プレイがウリのダンジョンタイプのＡＧ。かつてゲーセンで人気のあったガントレットに似ている。

●前に、このゲームはよくないと言ってしまったが、今回はそれを訂正させてもらいます。前のバージョンより、グラフィックがよくなったし、バランスもよくなっているからね。ここまでうまく調整していたんなら、遅れたもの許してあげましょう。ただ、ハデさには欠けるゲームだけどね。　（Tyrell辻）

●アクションゲームを見てびっくりしたのは何以来だったかなぁ。とにかく良く出来てるの。基本システムは業務用のガントレット（アタリ）に酷似しているんだけど、そんな事は瑣細なこと。家庭のＴＶで５人マルチプレイのアクションゲームができるなんて。難度もほど良く、かなりの傑作です。　（ＣＢ成沢）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥½♡



■NECアベニュー
■１月27日発売　■PCエンジン
■￥5400

SON SON II

ＰＣエンジン版ソンソン…といっても内容はＦＣ版とはまったく違う。オーソドックスなスクロールタイプのＡＧ。

●前半のカンタンさにだまされると、後半で苦労するんだよね。ま、「アクションなんか、嫌いだ！」と叫び続けた私が、けっこうハマったんだから、（ふつーの人には）おもしろいゲームだよ。それにしても、物価が高いんだよねぇ。ゆえに、いちごが出たときの喜びは大きいのだ。　（北枕　獲）

●横スクロールのシューティングかと思いきやコレ、アーケードのブラックドラゴンのキャラをソンソンにしたＰＣナイズ版なんだ。アイテムを買ったり、宝やお金を探したり等、ＲＰＧ的要素を含んでいるので、楽しく遊べるんだな。コンティニューにお金がかかるのはイヤだけど、コレおすすめだネ。（大堀康祐）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥½♡♡



■セガ
■発売日未定　■メガドライブ
■￥5500

アレックスキッドの天空魔城

マークIIIで人気のあったアレクのメガドライブ版。ゲームストーリーはメガドライブ用オリジナル。コミカルなＡＧ。

●いい意味でも悪い意味でもセガらしいゲームですね。さすがと感じさせる部分もあるんだけど、セガっぽいアクが先に目につくあたりがイマイチ。でも、もっとも気になるのがなんでこのソフトがメガドライブ用なのかってこと。もう少々、ハードの性能を生かしたハッタリをかましてほしかった。（ＣＢ成沢）

●フツーのアクションゲームが欲しい…と思っているメガドライブユーザーにオススメできるんじゃないかな。フツーっていうのもチョット妙なんだけど、マークIII的っていうかＦＣ的っていうか、とにかくゲーセンノリじゃないんだ。キャラもストーリーもコミカルで、誰でも楽しめそうなゲームだね。（ハルク）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

DRAGON QUEST IV

ドラゴンク

導かれし者たち

みちびかれしものたち



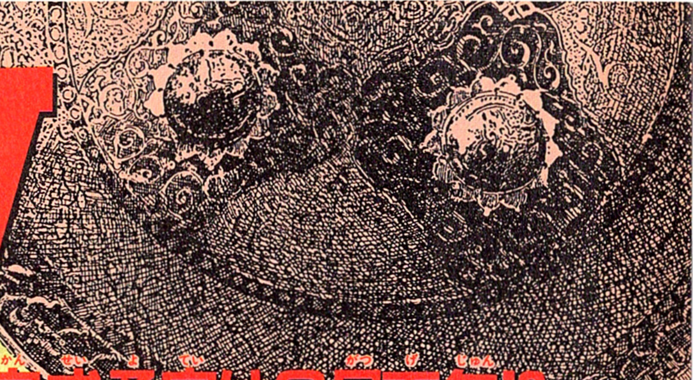
新しいシステムを詰めこんでいよいよ始動!!

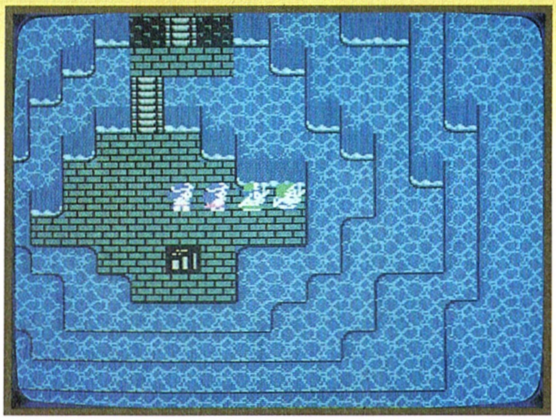
全国民が待ち望んでいる？　DQシリーズ最新作、「ドラゴンクエストIV導かれし者たち」がついにその秘密のベールを脱ぎ、ボクたちの前に姿を現した！　とは言っても、まだ開発途中の段階なので、それほど詳しいことが明らかにされたわけではない。今回発表されたのは、基本的なシステムに関するいくつかの事項だけだ。それにしたって、今までにない新システムの追加など、おぼろげながらもそのスゴさを垣間見せてくれている。それでは、今回明らかにされた情報をもとに、ファン待望のソフト「ドラクエIV」の一端をのぞいてみることにしよう。

速報！　今回明らかになったIVの決定事項!!

- 全5話からなる壮大なストーリー
- RPG史上最高の8人パーティー
- IIIの倍！4メガROMの大容量

エストIV





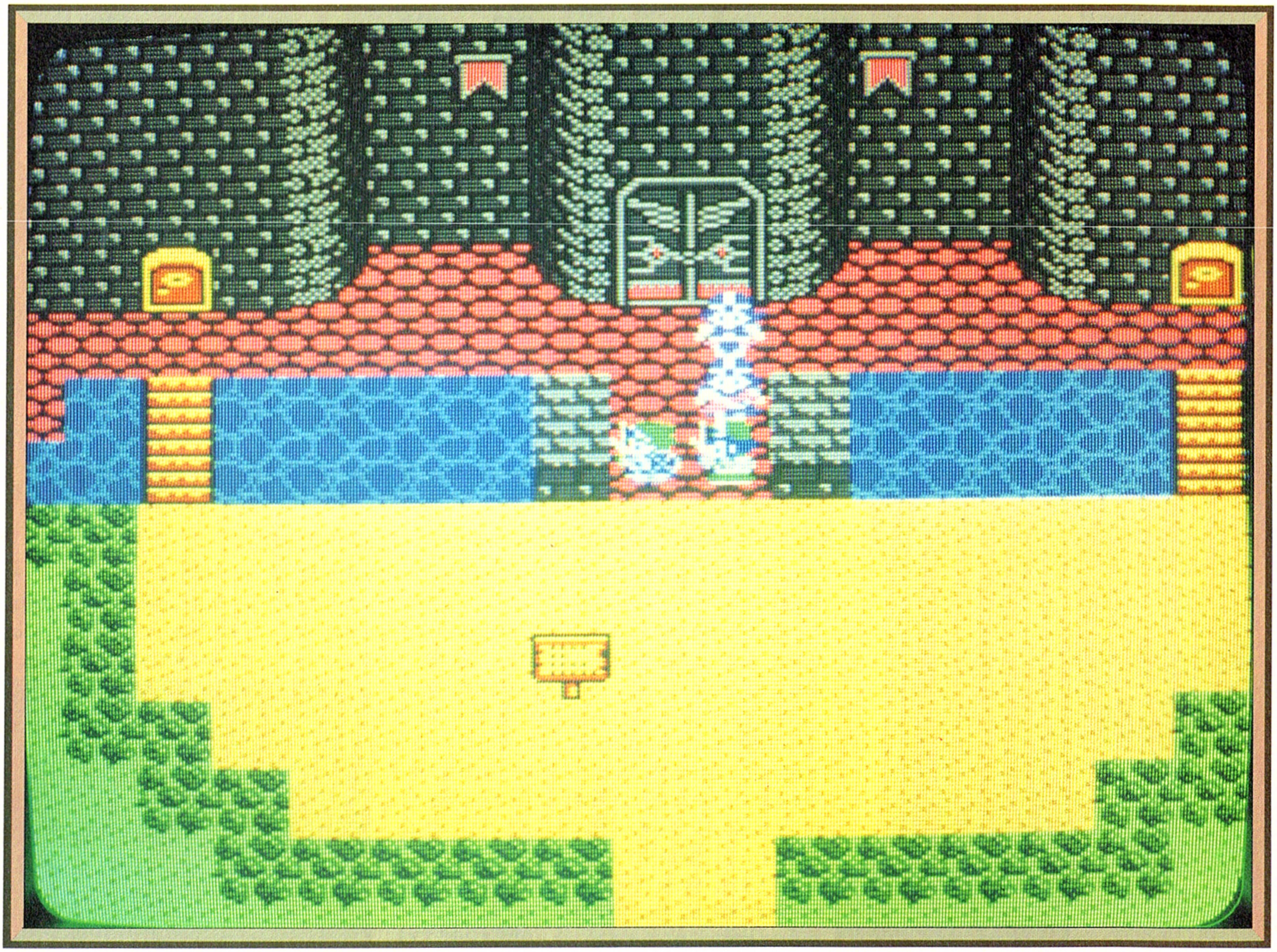
➡滝の迷宮を進むパーティー。まわりをよく見ると、水が流れおちてしぶきがあがっているのがわかる

⬇壁がこんな風に見えることは、今までなかったことだ。立て札には、ちゃんと文字が書いてあるんだよ

完成予定は3月下旬!?

まずは、みんながいちばん気になるところの開発状況からいってみよう。

DQIIIマスターズクラブのQ&Aで、以前堀井さんが言っていたように、ドラクエIV（次回作）の開発は、III発売前の昨年1月から行われていたのだ。そして、スタッフはスペインへ取材旅行に行くなどして、11月になるとシナリオはほとんど完成。現段階では、モンスターの強さに関するデータを残すのみ、というところまできているらしい。プログラミングも、シナリオに合わせて着々と進行していて、戦闘場面は完全にできあがってるようだ。そして、2月下旬にシナリオ関係のプログラムが完成。3月下旬には完ペキバージョンができあがるということだ。



©エニックス



今までの、FC・RPGの
これが全5話のストーリーだっ!!

新シリーズに突入！

前作でロトの伝説には終止符がうたれたので、Ⅳではまるっきり新しい物語が始まることになる。なんといっても、Ⅳのストーリーの最大の特徴は、5話構成になってるってこと。そして、各ストーリーは独立していて、それぞれの話には、ちゃんとエンディングが用意されているということだ。全5話の中でも、メインとなるのは第5章。おそらくそこで、「導かれし者たち」とはどういう意味かがわかるのだろう。

第1章
王宮の戦士の話

王宮に仕える戦士を主人公とした物語だ。戦士は、王様からある事件を解明してくれるようにたのまれ、旅に出ることになる。そして、旅を続けながら、ひとつひとつナゾを解き明かしていくのだろう。どうやら、ナゾ解きがメインのストーリーのようだぞ。

第2章
おてんば姫の大冒険

ある国のおてんばなお姫様がお城をとび出した！　そして、おともの神官とじいやを引きつれて、大冒険に出発だ!!　3人の繰り広げる珍道中はハラハラドキドキ。いったいどんな奇想天外な事件が、おてんば姫の一行を待ちうけていることやら。

第3章
武器屋の話

3度の食事よりも、金もうけが大好き！　っていうぐらいの、武器屋のおやじが主人公になる金もうけの話なのだ。ひょっとして、ゲームの中で商売ができるのかもしれないね。とにかく、今までとはひと味違う冒険になりそうな気がするぞ！

第4章
ジプシー姉妹の話

父親を何者かに殺されたジプシーの姉妹が、その敵をうつために旅をするのだ。どちらかというと、ストーリー展開にポイントをおいた話になっていそうである。ジプシー姉妹が、父親殺しの犯人を捜し出し、見事に敵をうてるかどうかは、キミの腕にかかっている。

第5章
全員集合!!

DQⅣのクライマックスは、勇者が今まで登場したキャラクター達を引きつれて、全員で巨大な悪へと立ち向かう話なのだ。8人の力を合わせて、平和をおびやかす悪しき影を討ちはらえ！　未だかってない、壮大なスケールの冒険がキミを待っているぞ!!

メインキャラ8人によるパーティー編成
最高10人まで連れて歩くことも可能だ！

モンスターも仲間にできる!?

なんと、DQⅣはFC・RPG史上初の8人パーティー制ということだ。それだけで驚いてちゃいけない。おまけに最高で10人まで連れて歩くことができるというのだ。そしてさらに、メインキャラ以外の仲間として、モンスターまでも加えることができるというウワサもある！　それだけに、戦闘だって10人のメンバーが入り乱れて戦うという、想像を絶する戦いになりそうだ。とにかく、ひとつだけ確実に言えることは、DGⅣが単なる続編じゃないってこと。

新キャラクターシステムを導入？

8人パーティーっていうのはスゴイけど、全員を操作するのは大変なんじゃないかな。それに、FCでは、基本的に4人以上のキャラを横に並べることはできないハズ。なんて思ったら、そこは天下のDQスタッフ、なんと今までにない画期的なキャラクターシステムの開発に成功。それらの問題を一挙に解決してしまったらしいのだ。早く見てみたい気がするね。



➡フィールド上では、8人パーティーをどうやって表すのか。4人以上並ぶのだろうか。(画面はDQⅢです)

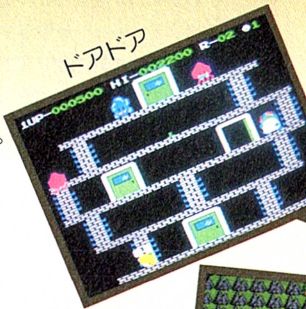
常識をくつがえす仕様で登場!!

シリーズ最高！4メガの大容量

エニックス発売のFC全ソフトが入っちゃう

DQⅣは、Ⅲの倍の4メガROMという超大容量で登場することになった。この4メガROMというのが、どれ程の容量かというと、今までにエニックスが発売した全FCソフトを入れてもまだ余ってしまうという、ものスゴイ容量なのだ。なんか、容量が大きくなるとムズカしくなるんじゃないかって気がするけど、DQにかぎって言えば決してそんなことはないだろうから、安心していいんじゃないかな。

ドアドア



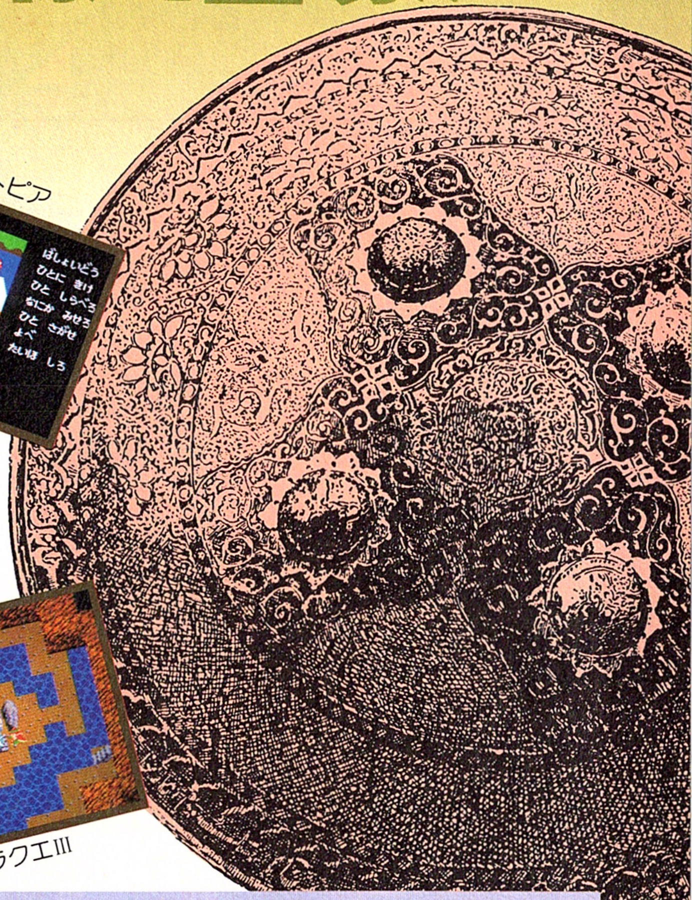
ポートピア



ドラクエ



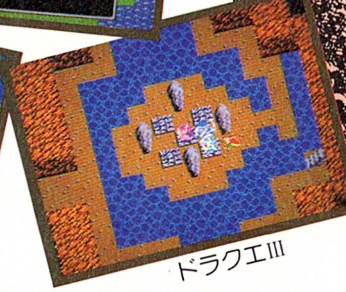
これだけ入れてもまだあまる！



ドラクエⅡ



ドラクエⅢ



本誌Vol.1での予想を振り返ってみる！

現段階での予想的中率は5割程度。なかなかスルドイ

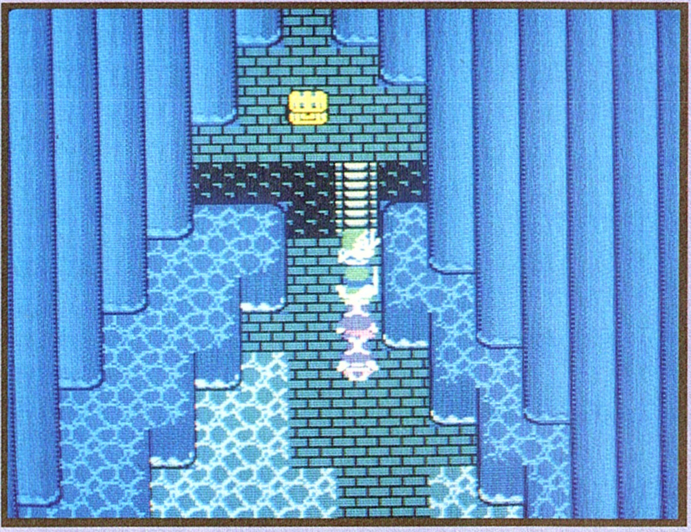
前々号で行なったDQⅣの大予想。いったいどれくらい当たっているかを、ここらでちょっと振り返ってみることにしよう。みんなかなり好き勝手なことを言ってたみたいだけど、ポイントはしっかり押さえていたようで、これがかなりの確率で的中しているのだ。

的中したものをあげてみると、まず舞台設定が変わって新たなストーリーが始まるということ。主人公が成長しているということ。新しいシステムの追加。職業の追加、および明確な性格づけ。4メガROM、などがある。小クエスト制というのも、5話構成のストーリーを考えると、半分的中と言ってもいいだろう。今のところ、発表されたことの半分ぐらいは当たっていると見ていいんじゃないかな。まぁ、これだけ当たれば上出来ではないでしょうか。なんと言っても、DQってのは常に予想もつかないことをやってくれるのが、いいところなワケだし、全部当たっちゃってもつまんないしね。

当たるも八卦、当たらぬも八卦。今後の発表は？

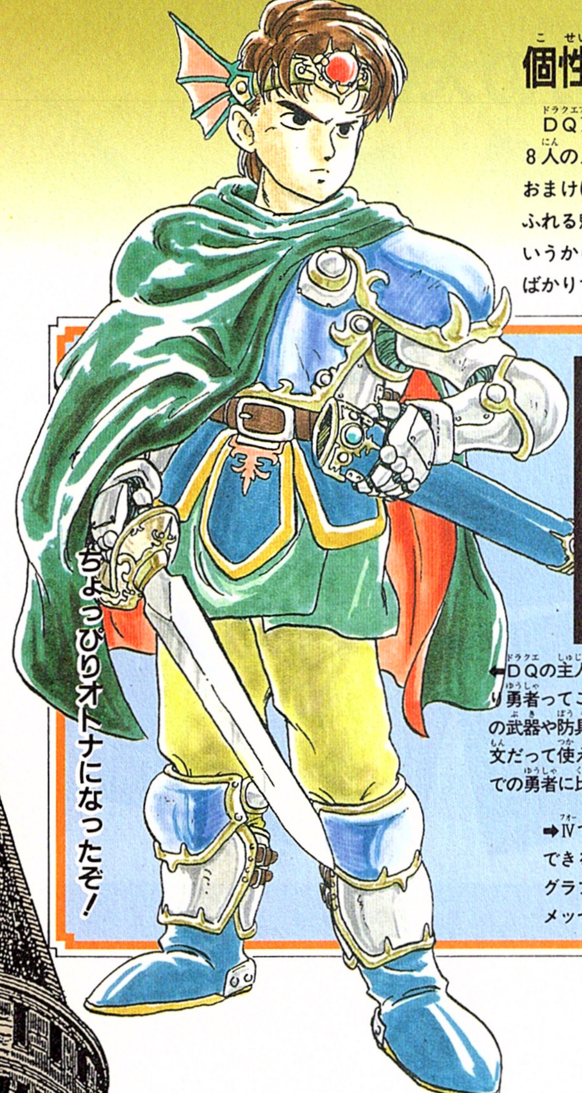
まだまだ、くわしい内容に関しては明らかになっていないので、いくつかの予想に関しての結果は、発表待ちということになる。なかには、発売時期や価格など、当分発表されないだろうと思われるものもある。まぁ、発売時期に関しては、スーパーFCの発売前というのはまちがいないところだろう。逆に言うと、DQⅣの発売が延びると、スーパーFCも延びるといった可能性がないでもない。まぁ、早く出してもらえることを祈るしかないだろう。はたして、今後の発表でどれくらい予想が的中するか、楽しみに待っていよう。

⬇こちらも滝の迷宮の内部。以前に比べると、ずいぶん3次元的な画面構成になり、奥ゆきが出ている。また、この画面だけでも、3層に分かれていることに気づいたかな？



DRAGON QUEST IV

勇者と冒険をともにする



ちょっぴりオトナになったぞ！

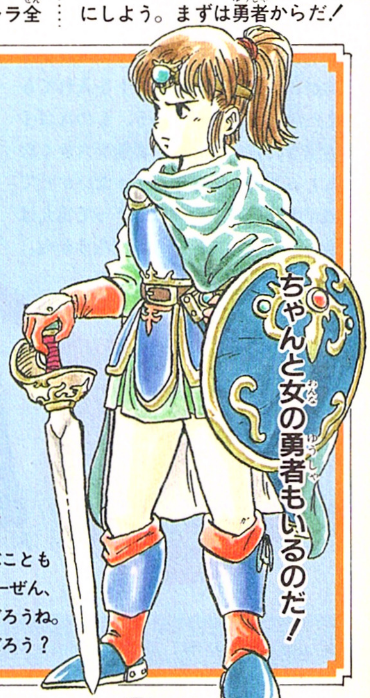
個性たっぷりのキャラが大集合！

ＤＱⅣには、勇者をふくめて８人のメインキャラが登場する。おまけに、その誰もが、個性あふれる魅力的なキャラばかりというからウレシイところ。勇者ばかりでなく、メインキャラ全員が主人公と言ってもいいゲームなので、それも当然のことなのかもしれない。それでは、それぞれのキャラクターを、登場する話ごとに紹介していくことにしよう。まずは勇者からだ！

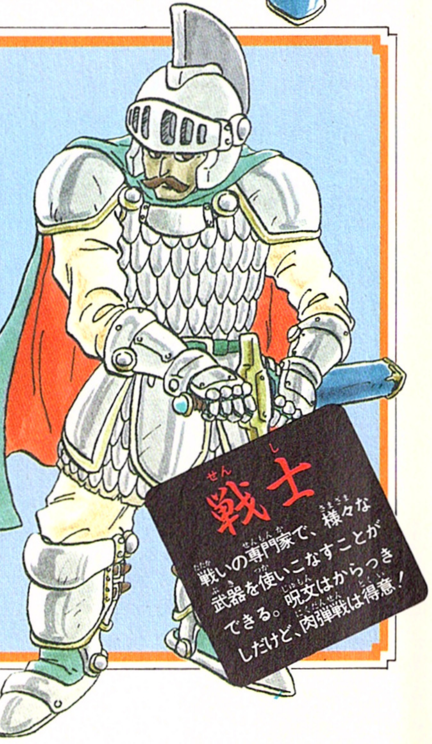
勇者
ゆうしゃ

⬅ＤＱの主人公と言えば、やっぱり勇者ってことになる。ほとんどの武器や防具が使えるうえに、呪文だって使えてしまうのだ。今までの勇者に比べると成長してるね

➡Ⅳでは、女の勇者を選ぶこともできるようになったぞ。とーぜん、グラフィックも変わるんだろうね。メッセージはどうなるんだろう？



ちゃんと女の勇者もいるのだ！



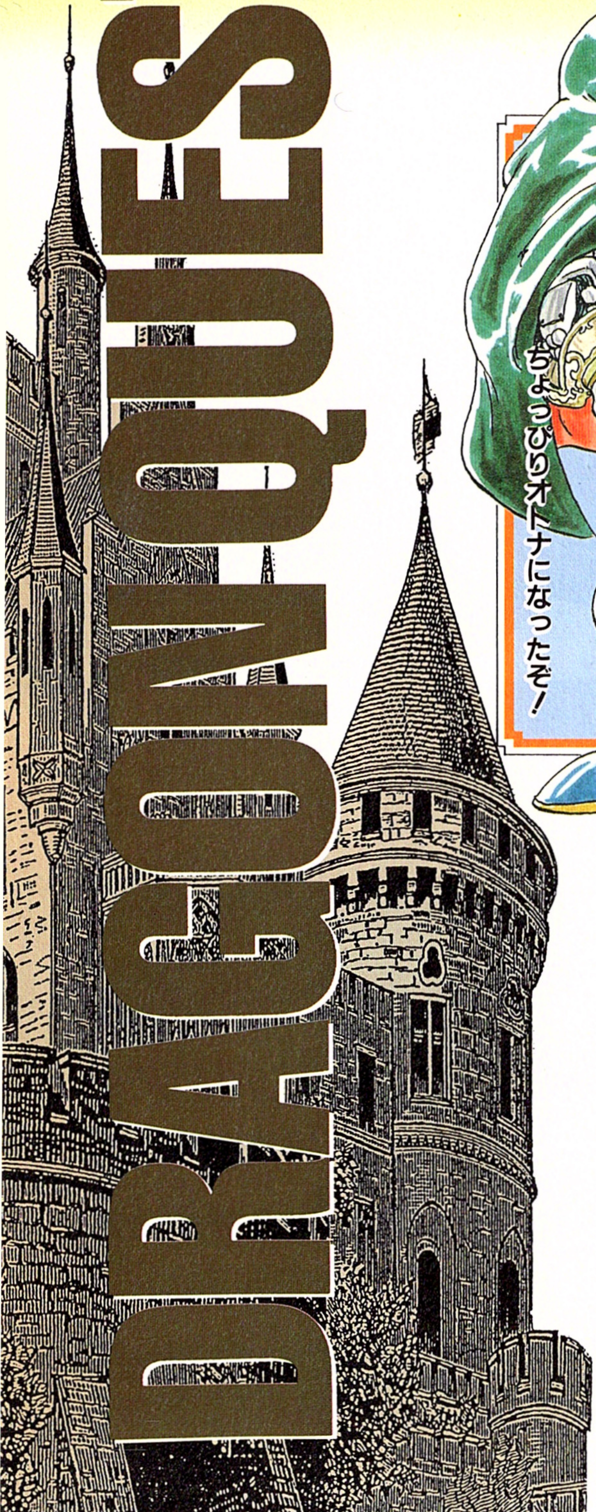
第１章の主人公はオレ！

戦士

戦いの専門家で、様々な武器を使いこなすことができる。呪文はからっきしだけど、肉弾戦は得意！

全員が揃うのは第５章だけ？

今回明らかになったストーリーを見るかぎりでは、全員が集まるのはどうやら第５章でだけのようだが、どうなっているのだろう。このへんは、もう少し詳しいストーリーがわからないと、どうとも言えないだろう。そしてもうひとつ、勇者はいったいどうやって、この仲間たちを集めるのだろうか？　Ⅱのように、ゲームを進めながら人を見つけていくのか、それともⅢのように初めからパーティーを組んで出かけていくのか。どちらかというと、Ⅱのようになったほうがストーリー的にはオモシロクなるような気もするが…。とにかく、それらの点に関しては次なる発表を待つしかないのだ。



7人のメインキャラたち！



今のところ明らかになったのはここまで！

DQⅣに関して、今回発表されたことはこれで全部である。まだ、詳しいことがほとんど明らかになっていないにもかかわらず、すでに驚かされてばっかりだった。とは言っても、たぶんこんなのは序ノ口にすぎないのだろう。これから先、次から次へとその内容が明かされていくたび、驚きは増していくのではないだろうか。いったい、どんなにすごいゲームができあがるのか。今後、新しい情報が入りしだい、読者のみんなに知らせていこうと思う！

続報を楽しみに待っていてくれ!!

●インフォメーション●
INFORMATION

冬まっさかりの寒いさなか、今回のインフォメーションはプレゼントがいっぱい。得する情報スミからスミまでチェックしてね。さあ寒さに負けてなんかいられない!

PRESENT プレゼント
カセットプレゼント



4月に発売を予定されている、SFシミュレーションゲーム「シャンカラ/陰謀の惑星」を発売する(株)アイ・ジー・エスより、「シャンカラ/陰謀の惑星」ミュージックカセットを必勝本読者15名にプレゼント。このカセットはゲームの中で使われた曲だけで構成されているもの。アレンジもこの曲の作曲者、辻陽、村井俊夫氏自身が行った。

このカセットが欲しい人は、「ファミコン必勝本、シャンカラカセット係」まで、2月3日(金)必着。

PRESENT プレゼント
カレンダープレゼント

今度、新しくファミコンに「必殺道場破り」で参入するシグマ商事より、1989年カレンダーを読者20名にプレゼント。

このカレンダーは「必殺道場破り」に登場する様々なキャラクターの名前、特徴をイラスト入りで紹介したもの。希望者は〒102 東京都千代田区麹町5−5−5 JICC出版局ファミコン必勝本「必殺道場破りカレンダー係」まで。ハガキの裏に住所・氏名・年齢を忘れずに書いてね。



NEWS ニュース
記録破り大集合!!

「スーマリ3究極マニュアル」(CBSソニーグループ、1980円)に収録されているGTVゲーマーの超スピードプレイの記録を破った人!! 自分のプレイをビデオに録ってGTV編集部まで送ると、全員に特製テレカ。上位記録10名にSONY製カードサイズラジオSHEET(FM/AM)が当たります。応募先、詳しい応募要領等はGTVプロフェッショナル「スーマリ3究極マニュアル」を参照の上、ふるって御応募下さい。(〆切1月31日)



PRESENT プレゼント
ミヤタの自転車30台

全国の中学三年生諸君!!受験勉強がんばっているかな? そんなキミにビッグなプレゼント。自転車のミヤタから、従来の軽量スチール素材よりも50%も軽いアルミ合金フレームを使用した快適サイクル「アシカル・スペシャル」をアンケートに答えてくれた中学三年生30名にプレゼント。アンケートテーマは「自転車の楽しみ、教えてください」。ハガキにアンケートの答え・住所・氏名・年齢・電話番号を記入して、〒106東京都麻布郵便局私書箱137号「ミヤタのアシカル・スペシャル 必本係」まで送ってね。中学三年生以外の人は今回は参加資格なし(ゴメン)。〆切2/28(当日必着)



GOODS グッズ
新コントローラ

今度、ホリ電機よりFC用コントローラ「ホリカード」が発売されることになった。この「ホリカード」は写真のように✚字ボタンをそれぞれ独立させたため、野球ゲームのように上下左右の確実な操作が必要なゲームに最適。また、全てのキー操作が片手でできるようにしてあるので、頭脳ゲームのような、今まで長時間両手を使わなくてはいけなかったものや、途中で攻略本を読んだりメモを取ったりするRPGやSLGにも、片手があいているので大変便利なのだ。ホリ電機より2月上旬1980円で発売予定。



TELEVISION テレビ
〈ファミッ子大集合〉

テレビ東京毎週水曜日午後6時〜6時30分

1/25 今週の「名人に挑戦」は、アーケード版から移植したタイトーのシューティングゲーム、〝ハレーウォーズ〟。挑戦を受けて立つのは服部名人。

「最新ソフト情報」はデータイーストの〝ワールドグランプリPOLE TO FINISH〟。解説をしてくれるのはデータイーストの深城氏。

「ファミッ子攻略塾」はテクモの〝忍者龍剣伝〟。辻氏が攻略のポイントを教えてくれる。(なお2月1日放送分については まだ内容が決定しておりません)

NEWS ニュース
ゲームと音楽がセットで発売に!!

この春、光栄より発売予定のSLG「蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン」の発表会が先日行われた。この「蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン」はファミコンでの発売はもちろんだが「withサウンドウェア」としての発売もされることが同時に発表された。





「withサウンドウェア」とは、簡単にいうとファミコンとCDの合体したものなのだが、とかく軽視されがちなファミコンゲームの音楽をCDにして、ゲームを楽しむだけではなく音楽として楽しんでもらおうと企画されたもの。つまり、ファミコンとCDをカップリングして売り出すのだ。この「withサウンドウェア」には、「元朝秘史」、テーマ曲「夢の旅人」「騎馬の舞い」他、全11曲が収録され、12,300円(もちろんファミコン付、4月発売予定)(左はパッケージ、右は発表会の模様)。

Wizardry・II®

ウィザードリィII カセット／アスキー／２月24日発売予定／¥6500



ワードナの迷宮での冒険から、長い歳月が過ぎ去った。巨人、悪魔をも上回る力を身につけた英雄たちもすでにこの世にはなく、時代は数世代後へと移っていた。

ここ、リルガミン王国はあらゆる外敵を退けるグニルダの杖の力により、永遠の平和を約束された地であった。だが、破滅の時は迫りつつあった。原因不明の津波に植民島が全滅し、地震でグニルダ神殿が崩れ落ちたのである。

その後も続く天変地異の原因を究明するためには、ル・ケブレスなる龍に守られた神秘の宝珠が必要であった。この伝説の品を手に入れるべく、王国の賢者たちはかつての英雄の子孫を呼び寄せ、そしてまた勇敢な冒険者たちを募った。険しい岩山に堀り抜かれたル・ケブレスの迷宮をくぐり抜け、宝珠を持ち帰る者が生まれることを願って……。

時の彼方へと消えた冒険の時代が、再び訪れようとしている。ようこそ、新たなるウィザードリィ・ワールドへ!!

イラスト／品川るみ

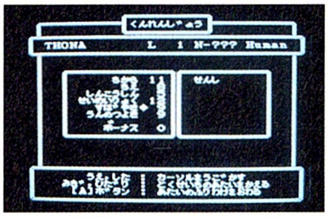
[ウィザードリィのおさらい]

文／ベニー松山

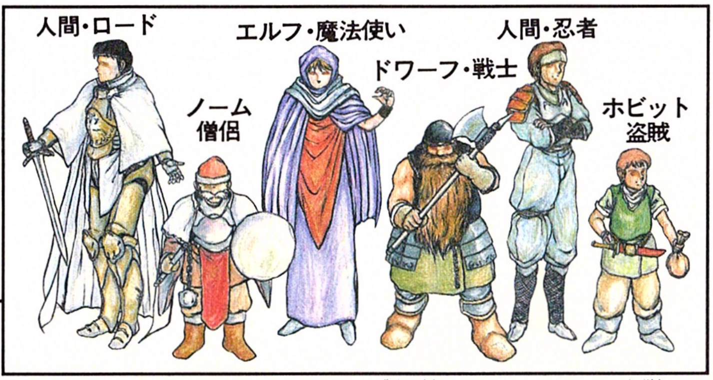
近頃はめっきりIIや2が増えているので、「ウィザードリィやってないからリルガミンの遺産もやんない」とか意地を張る人も減ったように思われる。そうなると基本的な部分をすっ飛ばしていきなりIIの話をするのは初めてウィズをプレイする方々には不親切だよね。だからここではウィズのおさらい。知ってる人ももう一度、キャラメイクからスタート！

キャラクター・メイキング

まずは基本中の基本、キャラクターメイキングから。RPG、ことにウィズではここで作るキャラとは長いつき合いになるハズ。めんどくさがらずに心をこめて種族、性格、職業を決定していこう。きっと愛着がわく。たぶん



▲ボーナスポイントのふり分け。ここでどの職業になるかを決定することになる



◎種族は5つ

ウィズの世界には人間の他にエルフ、ドワーフ、ノームそしてホビットの合計5種族が存在する。このうちのどの種族になるかを、最初に決定しなくちゃならないのだ。それぞれの特徴は表を参照してもらうとして、大切なことは2つ。1つはそのキャラをどの職業にしたいのかだ。ホビットの戦士も悪くはないけど、初心者のうちはこの組合わせは辛いんじゃないかな。そしてもう1つが君自身の好みの問題。ドワーフは女性も髭を生やしているという。名前がアイドルだったりするとねえ。

◎性格[善・中立・悪]

性格、といってもピンとこないかもしれない。しかも善と中立と悪。悪というのは性格が悪い奴なのだろうか？ ま、近いけどそうじゃなくて、これはそのキャラの行動の決まりのようなもの。もし出会った怪物が友好的な場合、善なら見逃すけど、悪なら必ず戦うというわけだ。もし逆の行動を取ると、善のキャラが悪になってしまうこともある（悪から善も）。通常善と悪はパーティを組めないので、性格が変わるとなかなか大変なことになるのだ。

それはさておき、ウィズIIではこの性格がシナリオ上非常に重要な意味を持っている。善のパーティ、あるいは悪のパーティしか入れない階や、中立の者には扱えないアイテムetc. とりあえずは中立キャラを軸に善悪両パーティを作っておくのがいいだろう。善悪をきっちり分けると、育てる手間が余計かかってしまうのだ。

◎最後に職業選び

さて、種族と性格を選ぶと次にボーナスポイントの振り分けが待っている。各種族の基本特性値にこのボーナス値（5～29ポイント：10以上はまれ）を加え、その条件でなることのできる職業を選ぶことができるのだ。条件はこれまた表を参照のこと。ちなみに最高の29ポイントが出たとしても、ロードと忍者を最初から作るというのは無理。とりあえずは育てやすい基本クラスのメンバーか、ポイントに恵まれれば侍などを選ぶとよろしい。

表① RACE 一度決めたら変更不可能な種族。心して決めるのだっ！

種族	S・I・P・V・A・L	合計	コメント
人間・Human	8・8・5・8・8・9	46	合計ポイントは最低ながら、信仰心以外はなかなか見れる。感情移入しやすいのがウリ。
エルフ・Elf	7・10・10・6・9・6	48	長身で美しいイメージのある種族。知性と信仰心が高いぶん、生命力と運のない薄幸な奴。
ドワーフ・Dwarf	10・7・10・10・5・6	48	頑丈さが取り柄の筋肉質。1.2mほどの身長なのに、肉が厚いせいで人間よりも重く鈍い。
ノーム・Grome	7・7・10・8・10・7	49	小人、つっても1mぐらいの背丈はある。どの職業でもそつなくこなせるバランス特性値。
ホビット・Hobbit	5・7・7・6・10・15	50	指輪物語で有名なハーフリング。合計は最高ながら運に集中しすぎていて、結局不利なの。

表② CLASS 職業はあとで変えられる。だけどレベル1になるのだぞ

	クラス	S・I・P・V・A・L	コメント	性格
基本クラス	盗賊	—・—・—・—・11・—	罠を外すのはやはりこのクラス。防具は悪いものの結構戦力になるぞ。	中立　悪
基本クラス	戦士	11・—・—・—・—・—	ほとんどの武器・防具が使え、HPもすぐ伸びる。肉弾戦の主役です。	善　中立　悪
基本クラス	僧侶	—・—・11・—・—・—	戦闘では地味だけど、この治療呪文なしでは生きていけない。必需キャラ。	善　悪
基本クラス	魔法使い	—・11・—・—・—・—	強力な攻撃呪文の使い手。炎、冷気、雷光、核爆発など派手でよろしい。	善　中立　悪
エリートクラス	ビショップ	—・12・12・—・—・—	魔法使いと僧侶を兼ねてはいるが成長が余りにも遅い。アイテム識別用だ。	善　悪
エリートクラス	侍	15・11・10・14・10・—	魔法使いの呪文を覚えつつ、戦士と同等の戦闘力を持つお買得クラスだぞ。	善　中立
エリートクラス	ロード	15・12・12・15・14・15	こちらは僧侶と戦士のミックス。条件がツライ割に大したことはないかも。	善
エリートクラス	忍者	17・17・17・17・17・17	一撃で首をハネたりする戦闘マシーン。ただしあきれるほど成長が遅い。	悪

リルガミン城内

パーティを組めるだけキャラクターを作ったら、次はリルガミン城へ。ここでパーティを編成し、戦士たちの装備を整えるのだ。施設はこの4種。

◎ギルガメッシュの酒場

冒険者たちの集う酒場・ギルガメッシュ。ここで迷宮へと旅立つ者を選び、パーティを組むのだ。まずは一人でもパーティに入れないと、迷宮どころか城内の他の場所へも行けないので御注意あれ。この酒場は普通、キャラの詳しいステータスを調べるのに利用する。



▶ギルガメッシュ酒場のオーダー。どういうわけか酒を飲むなんてのはない。当り前か

◎冒険の宿

冒険で傷つき、呪文を使い果たして帰ってきた者を回復させる宿。最低の馬小屋ならフリー（無料）ながら、回復するのはMPのみだ。最高のロイヤルスイートで一週間に10HP回復し、料金は500GP。結局は馬小屋に泊って僧侶呪文で治療することになるかな。



◀この通り宿もピンからキリまである。馬小屋というのもいやだけどロイヤルは高すぎね

◎ボルタック商店

武器・防具を取りそろえている他、呪いがかかっていて外せないアイテムの解除や、迷宮で拾った品の鑑定、及び買取りまでやってくれる便利な店。ただたった今売ったばかりの品が倍額で店頭に並ぶのを見ていると、ゲームの中なのに何となく腹立たしい。恐らく後半はアイテム置場になってしまうことだろう。



◀前と品ぞろえがかなり変わってしまったボルタック。あまりいい品は置いていない

◎カント寺院

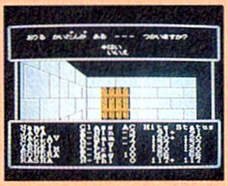
麻痺・石化と死亡・灰。こういった状態のキャラをレベルに応じた寄付金で直してくれる。蘇生に失敗しても金を返さないあたりが強欲。



◀死んだ者はレベル×250ゴールドの寄付で蘇生してくれる。つまりこのキャラはレベル1

迷宮内部

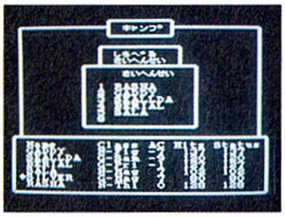
パーティを組んで、手持金が許す限りの武器・防具を買い込んだら、次はいよいよ迷宮へ。一層の広さは20×20ブロックだけど歩いてみるとこれがえらく広いのだ。深入り厳禁！



▶迷宮に入り、キャンプを解いた時の風景。ここへの帰り道をしっかり覚えとかないと…

◎キャンプ

キャンプ、と聞くと夏に山行ってテント張って……などと思ってしまいがちだ。ウィズではそんなんじゃなくって、コマンドウィンドウの開いている状態のことを指す。ここでは城の酒場のようにキャラのステータスを調べたり、アイテムの装備ができる他に、治療やテレポートの魔法、それに迷宮内で手に入れたアイテムの鑑定能力（ビショップのみ）も使えるのだ。加えてこのキャンプに入るとデータも自動的にセーブされている。便利……かな？



◀隊列の変更。前列3人はなるべくACの低い者を



▶ここで呪文も唱えられる攻撃用はダメだけどね

◎怪物との戦闘

ウィズというゲームのメインはやはり多彩なモンスターたちとの戦闘だ。最初は赤児のように弱っちょろいキャラクターも、命がけの戦いを繰り返していくうちにいつしかとんでもない力を身につけるようになる。この成長っぷりが楽しいワケだ。戦闘が中心だから当然コマンドも他のRPGに比べて充実しているのだぞ。ちょっとだけね。



▶映画でおなじみのポルターガイスト。色がキレイだ

•戦う —— Fight

パーティ6人中前から3人までが選べる直接攻撃。敵一体にしか攻撃できないけど、呪文に比べてコンスタントね。

•呪いを解く —— Dispell

僧侶の能力を持つ者にしか使えない、アンデッドモンスター撃退コマンド。ただしこれだと経験値が入らはい。

•身を守る —— Parry

正しくは何もしないコマンド。これを選択してもダメージが軽減されるようなことはない。カン違いしないように。

•アイテムを使う —— Use Item

魔法の秘められたアイテムを持っている時だけ使える。呪文と違って先制攻撃時も魔法を唱えられるのが強みだ。

•呪文を唱える —— Spell

剣と魔法というだけあって、呪文攻撃こそファンタジーRPGの華。後衛3人が恐らく多用することになるでしょ。

•逃げる —— Run

敵が強すぎる場合のコマンド。ウィズではほとんどの状況で逃げられるので、いざという時には思い切って使うべし。

［ウィザードリィ用語辞典］

•Imidesu•

ウィズには他のファンタジーRPGには出てこない専門用語も数多い。IIから始める向きには何が何だか判らないかも。そんな理由でウィズ用語の基礎知識。

【AC（アーマークラス）】

鎧や盾など身につけている防具の装甲度をトータルしたもの。裸の時が10で、そこから0、さらに一値まで下がっていく。つまりこの値が低いほど良い防具ということなのだが、どうやらダメージ軽減効果はあまりないらしい。当たりにくくなるというのが装甲の役割なのだ。ちなみに忍者だけは裸で8、その後3レベルごとに1ポイントずつ低下していくから恐ろしい。

【エナジードレイン】

アンデッドモンスターの類がよく繰り出してくる特殊攻撃で、これを受けたキャラクターは最低でも1レベルの経験値を失ってしまう。後述のリセット技でも回避できるが、戦闘中にテレポートの呪文マロールで脱出すればレベルは下がっても経験値はそのままなのですぐ元に戻せる。それにしても恐ろしい攻撃であることは事実。

【ディスペル】

僧侶やビショップ、ロードが持っている能力で、邪悪な呪いによって操られた怪物（アンデッド）を元の屍に戻してしまう。一度に多数を相手にできるので便利だが、敵が強ければそれなりのレベルも必要となる。また、ディスペルしたモンスターに関しては経験値は入らないものの、アンデッド系は一般にポイントが低いので多用しても問題はない。

【クリティカルヒット】

忍者の特殊技能で、たとえ敵のHPがとてつもなく大きくても、ただの一撃で頭部を切断してしまう技。レベルが高いほどその確率は高く、また武器・鎧を一切身につけていないと成功しやすい。強敵にクリティカルヒットが出た時は嬉しいものである。しかしながら迷宮内にも忍者やこの技を持つ化物がうろつき回っているため、喜んではかりもいられないのが現状。キャラクターの首が落ちるのはいただけない。

[IIの特徴]

はい。前の2ページでウィズの根本的な遊び方は御理解いただけましたでしょーか。さてさてここではもうちょっと通向けの、ウィズIIについての専門的な情報を出していきましょ。Iとはどんなところが違うのか？　新モンスターの姿が見たい！　そんなあなたにお届けする、IIの特徴編。

舞台は山中の大迷宮

前作のワードナの迷宮は地底を掘り抜いて造られた、10層に及ぶ地下迷路だった。さて、今回の舞台となるル・ケブレスの迷宮はというと、これが地上のダンジョン。岩山の中にある洞窟なので、いってみれば塔を昇っていくような感じなのだ。全部で6層。だけど密度が高いせいでさらに難しいぞ。

善と悪のフロア

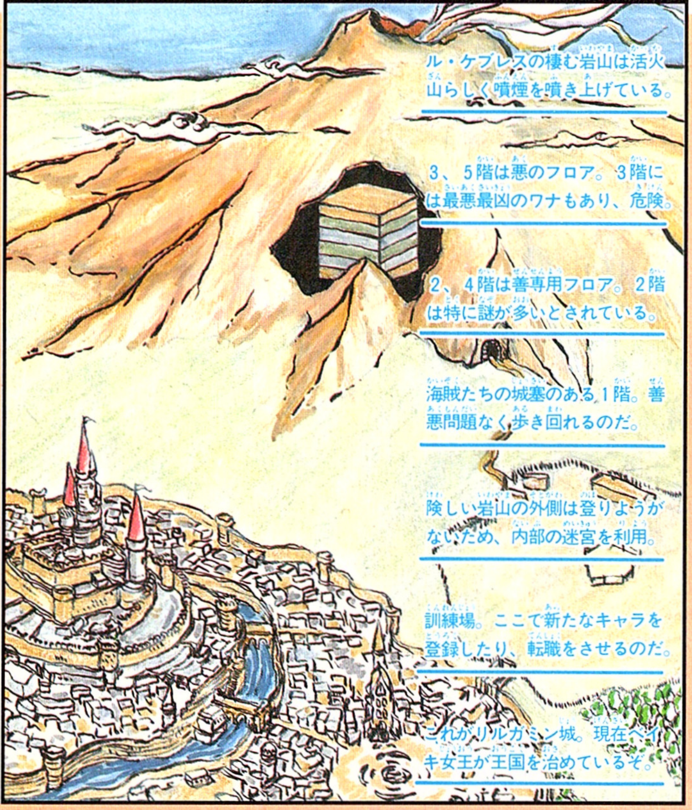
◎シナリオ重視のII

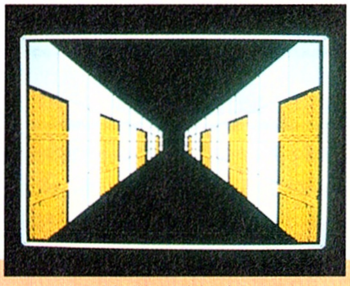
ウィズのIというのは、もともとキャラクターたちを訓練するためのトレーニングシナリオとして作られたものだった。だから地下4階のアロケーションセンターでブルーリボンを手に入れることを除いては、シナリオ上のイベントは皆無といってもいいくらい。それでゲームになってるんだから大したものなんだけど、IIではそこにさらにシナリオ性が加わってきているのだ。ゲームの目的である神秘の宝珠を守るル・ケブレス。その強大な力に支配された迷宮は善と悪の生物が混在し、大いにプレイヤーを惑わせてくる。次々に交換されていくアイテムや、各所でパーティを待ち受ける特定のモンスター。そしてさらに……。

◎他者を拒むフロア！

さらにこのシナリオでは、善と悪の両パーティを育てていく必要もある。それというのも迷宮の2階と4階は善のパーティ、3階と5階には悪のパーティしか入れないようになっていて、逆の性格の者がそのフロアに入り込もうとすると強制的に城まで戻されてしまうのだ。パーティに不可欠な僧侶は中立にはなれないから、全てのフロアを歩いてゲームを終えるためには少なくとも善と悪の僧侶一人ずつは育てていかなくちゃならない、ということになる。前作では職業を決める時以外はほとんど好みだけの問題だった性格までもがシナリオに関わってくるわけで、その点IIはやはり上級者向けのシナリオということなのかな。ただ、今回はあまり善と悪の有利不利はないから、それほど両者の差は出てこないのだ。

リルガミン城とル・ケブレスの迷宮





▲今回は白い壁の迷宮。慣れてくるとそんなに違和感はないが、最初は少々ね



▲1階の海賊たちの城塞そば。堀に棲んでいる竜に関する警告が記されている。



▲善と悪を取りまぜた全メンバー。最大20人までだけど2、3人空けておきたい



▲無理矢理別の性格の者をその階に入れようとすると起きる現象。帰りには便利

迷路の中は複雑怪奇

今回も見た目は単調な3D迷路。でもマッピングしてくると実に色々なことが判ってくる。例えば1階にはきれいな対称形の城塞が造られていたり、2階は最初のうちには半分ぐらいの場所にしか入れなかったり。3階などは一歩進むごとに背後のシャッターが閉じていく大広間があるなど、そのマップデザインはより複雑でトリッキーなものになってきている。正確なマッピングなしにクリアはできない!?

アイテムも様変わり

Iの時代から数世代が流れた設定なので、特にボルタック商店の武器・防具は大きく変化している。その一部をここに紹介しておこう。まずは剣ね。

◑段平――Broadsword

昔はロングソードと呼ばれていた長剣であって、あしたのジョーに出てくるおっちゃんではない。だんびらだ。戦士系のクラスなら扱うことができ、またゲーム中に特殊な役割も果たす。

◑戦斧――Battle Axe

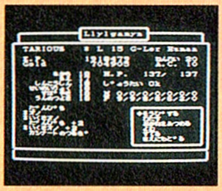
今回で初登場の武器。段平と並んで戦士や侍の心強い味方となってくれる。全体的に見ても剣より多少大きなダメージを与えるようなので、使用不可能なロード以外はしばらくこの系列を。

◑かぶと――Sallet

このサレットというタイプは顔全体を覆うものではなく、鼻と口、あごはむき出しになっている。ちょうどロボコップの頭のような外観になるわけだ。上位にバシネット・アーメットがあり。

◑鉄の小手――Iron Glove

前回は銅の小手だったものが、数世代の絶え間ない努力の結果鉄でも加工できるようになった。でもACは同じだ。それじゃしょうがないってば。上位にミスリルグローブなどがある。



▶ロードがオノを持ってもこのように使用不可マークがついてしまう。カシナートが最高

美麗 新モンスター

前作でファミコングラフィックの新分野を拓いた末弥純デザインのモンスター群。IIは一体を残して総入れかえだ。ああ、キレイ…。

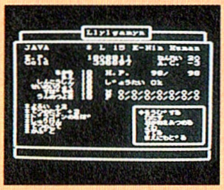


Werevulture ワーバルチャー / Looter ルーター / Witch ウィッチ / Asher アッシャー
Mummy マミー / Leprechaun レプラコーン / Centaur ケンタウロス / Ninja ニンジャ
Goblin Prince ゴブリンプリンス / Goblin ゴブリン / Garian Priest ガリアンプリースト / Doom Beetle ドゥームビートル
Necromancer ネクロマンサー / Elven Mage エルブンメイジ / Banshee バンシー / Croeling Kelp クローリングケルプ

職業にも変更あり

◎ロード・忍者に異変が!

戦士の武装をそのまま使えるクラスとしてエリートの名を欲しいままにしていたロードと忍者。しかしロードは半分僧侶のせいかオノ系の武器は装備できず、また忍者はかぶとと小手が使えない。なぜ? どうして!?



▶忍者は防具に難あり。このせいでなかなかACが下がってくれないのだ。裸で鍛える?

システムはほぼ変更なし

◎操作系にマイナーチェンジ

ウィズのIとIIでは城・迷宮・戦闘の基本システムに変更がない。ほとんど迷宮マップとモンスター、アイテムのデータの入れかえだけでIIになってしまったといってもいいんじゃないかな。もともと3Dタイプとしては完成されたシステムなので、データさえ更新すれば大丈夫というわけ。他に変わったといえばボルタックや呪文の操作系がより使いやすくなったのと、BGMが全曲新しくなったことぐらい。今回はちょっと短調なメロディだぞ。

さらに重要―。リセット技!!

ウィズはS－RAMバックアップ。ただし戦闘が終了したあとなどは勝手にセーブしてしまうので、もしこんな時は最後の手段リセットを。多用厳禁!

1 パーティが全滅しそう…。

もしも相手が悪すぎて、先に強力な呪文や炎のブレスを受けてしまったりすると、パーティの命運はもはや風前の灯。全滅しちゃうとロストする奴も。

2 エナジードレインされちゃった…。

苦労して育てたキャラのレベルを一瞬にして奪い去るエナジードレイン攻撃。レベル13以上の忍者ともなると1レベル下がっただけでも50万ポイント!

3 テレポートに失敗したの…。

迷宮を歩くのもめんどうくさい。せっかく覚えた呪文マロールでテレポート。ピロピロ……おや、ここはどこでしょう。あああ、石の中にいるのね。

で、やり方は

この技はリセットボタンを使うので本来おススメできるものじゃないんだけど、ウィズIの時にはもっと早く教えて欲しかったという抗議が殺到したので、今回はあえて早めに紹介しておきましょう。で、ウィズでデータが書き込まれるのは①キャンプ時②戦闘終了時③城の中。この技はそのうちの②の項目を生かして、直前のセーブ地点から冒険をやり直すというものなのだ。やり方はともかく簡単。戦闘などが終わってしまう前にリセットを押し、町外れの「冒険の再開」コマンドを選べばいいのだ。ただしくれぐれも使用は控えること。データがとぶかもよ。



◀まずはリセットしてこの初期画面に。あとはお城で操作



▶手遅れの一例。墓碑名は可哀そうに手塚一郎氏である

[ああ、待ち遠しい]

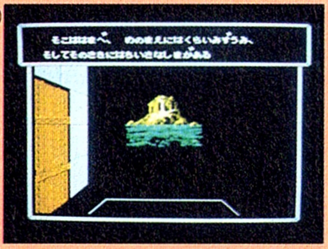
もっと具体的なところをモアモア。Iとの違いは判ったけれど、ゲームがどういうふうに進行していくのか知りたいのだっ。そんなニーズに応え、最後のページは序盤の名場面集で埋めてみたけどいかがかな。もう待ち切れないと血が騒ぐ人には今のうちにIでやっておくべきこともある。ターボファイルを用意して待て！

ダイジェスト・WIZ II

◎今回は1階と3階を

それではまず1階の攻略を……といきたいところだけど発売はまだもうちょい先。だから今回はダイジェスト版で迷宮の1階と3階を紹介しよう。悪のパーティの序盤の足跡を追う、なんていうと聞こえはいいけど、実は2階は今のところあまり見せ場らしいものがないのだ。だから2階はパス！

1階の見どころは何といっても堀を守るモートモンスターと、城塞の奥で2階3階への階段を守るハイコルセアとの戦いだ。そして3階のヤマは写真3点で紹介する恐怖のワナ！ 注目!!



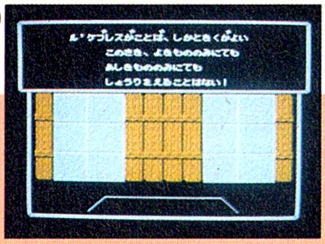
▲地底湖(?)の向こうに浮かぶ小島。湖のせいで行けないけど、後には……。



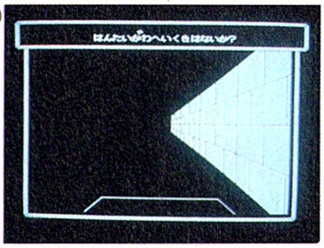
▲堀の竜・モートモンスター。大量に出てくるうえに、最低でも2回は戦うのだ



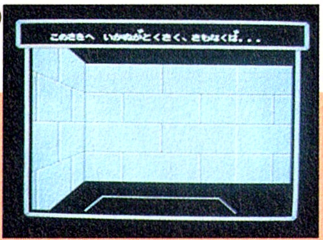
▲多数のガリアンガードを突破すると奥にはハイコルセアが。あんまり強くない



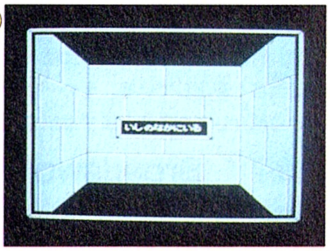
▲上への階段の手前に、ル・ケブレスからのメッセージが。竜の意図は一体？



▲ここから3階。一通地獄の大広間だ。こんなメッセージに惑わされるな



▲しかしこんな忠告もあったりする。こちらを無視して先に進んで行くと……



▲ゲロゲロ！ やっぱり罠なんですね。ああ、話を聞いとけばよかったあっ



▲こうしてパーティはあえなく全滅。全員死亡状態で城まで送り返されるのだ

シリーズとして楽しむウィザードリィ

●ターボファイルでキャラクター転送

キャラクターを新しく作る以外にも、Iのキャラとアスキーのターボファイルを持っていれば、IIに以前のキャラを移してプレイすることができる。もっともこの場合は子孫という設定になるのでレベルは1、HPは12まで戻されてしまうけど。それでも先祖となったキャラの特性値がオール18ならオール15の能力を持つので、かなり有利であることは間違いない。



▲通過の儀式によってIのキャラがIIに転生する



▲これは未成長キャラを移した例。特性値がメチャ

●ロード、忍者も最初からOK！

キャラを転送するメリットは他にもある。訓練場で作る場合には最高のボーナスポイントの29が出てもなれない職業のロードと忍者も、もとのキャラのクラスがそのまま受け継がれるおかげではじめからなることができるのだ。本当なら一度育て上げたキャラを転職させないとなれないエリートクラスが手に入るのだから、これはけっこうおいしい話。そのためにも、今のうちからIIでのパーティ編成を考えたキャラたちをIの迷宮で育てておくといいだろう。前衛が全員忍者だったりするのもなかなか面白いと思うよ。ただし成長は遅いけど、ね。



ホット・ゲームスキャナー

THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE

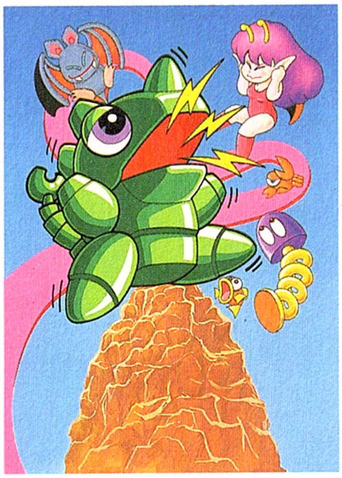
HOT GAME SCANNER



ワギャンランド

「ワギャン」っておもちゃを知ってるかな？「笑っていいとも」にも登場したという伝説を持つ、ナムコが開発したなまいきな怪獣のおもちゃだ。そのワギャンがゲームになって登場するってんだからビックリ！

文／CB"サクラホクトオー"成沢



ナムコの新アイドル・ワギャンのコミカル冒険

全国の人々に生意気ばかり言って、笑わせていたワギャンが、久しぶりに自分の故郷・ワギャン島に返ってくると、そこはかつての面影はなく、まるで見知らぬ島に変わり果てていた！何のためだか知らないが、大悪人・ドクターデビルが島を乗っ取り、改造してしまったのだ。

"ワギャーン！"。ワギャンは全身に怒りがみなぎるのを感じると、ドクターデビルの本拠地に向かって雄叫びを上げた。ワギャンの戦いが始まった！

ワギャン・プロフィール

「ワギャン」は、オリの中に入っているワギャンへ大きな声と音を出すと、その音の大きさに応じて、ワギャンがしゃべり返すというなんとも妙なおもちゃだ。その愛らしいフォルムと生意気なメッセージが人気を呼んだ。また、「ワギャナイザー」はサンプリング録音を何度も楽しむことができる銃タイプのおもちゃなのだ。

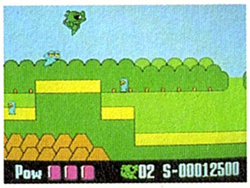




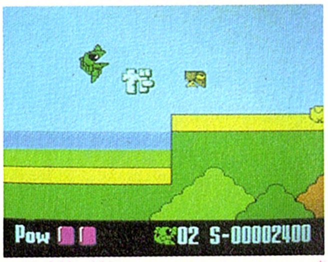
とにかく逃げまくってボスのところへ行きつくのよね

ナムコの得意技とも言えるアクションゲームだ。業務用で培った技術をこのゲームでも見せつけてくれる。

ゲームのシステムも簡単。音波砲を使って、敵の動きを止めながら、ひたすら先へと進んでいけばよろしい。道中ところどころにある「ワギャナイザー」を取って、パワーアップしていくのだ。音波砲は敵を倒すことはできないから、その点を考えて進む必要はあるけどね。そして、ステージの最後には手強いボスが……。

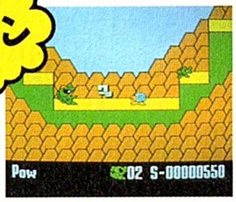


◀ジャンプ！少しでも敵に触れるとすぐやられてしまうので、うまくかわしていかないとね



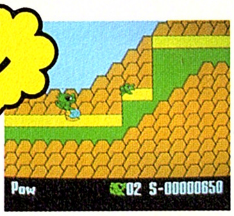
▲音波砲は連射することができない。1画面内に1つしか出せないのだ。この写真のようにジャンプアタックするときは、じゅうぶんに狙いをつけておかないと、かえって危険にさらされることになるのだ

ワギャン



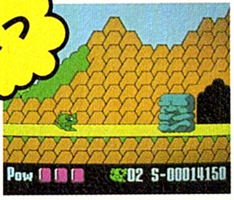
▶音波砲を発射。敵の動きを止めよう

ポン



▶止まっている敵に触れてもやられない

ボスっ



▶この調子でボスとの対決へと進む

ワギャンの武器 それはっ！ 音波砲だ

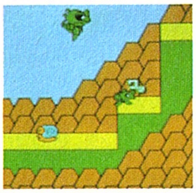
音波砲はワギャナイザーを取ることにより、4段階にパワーアップする。敵を止めておける時間が変わるのだ。



また、ワギャナイザーを4コ取ると、一定時間の間、無敵に変身、体当りできる。

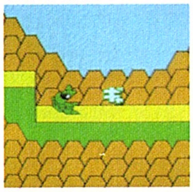
ワッ

初期装備の音波砲。敵を2秒間しびれさせることができる。



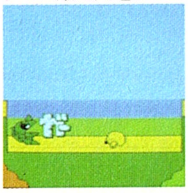
ギャ

ワギャナイザー1コ。3秒間しびれさせることができる。



ガー

ワギャナイザー2コ。4秒間しびれさせる。また、敵を貫通する。



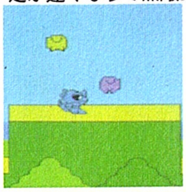
ギャー

ワギャナイザー3コ。8秒間しびれさせるし、貫通することも可能。



無敵！

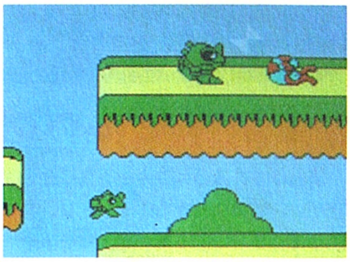
ワギャナイザー4コ。16秒間、身体が点滅し、足が速くなって無敵。



隠された秘密のフィーチャーはワギャンの味方

ワギャンランドには、その危機を察知した賢い誰かが仕かけておいたお助けフィーチャーが隠されているのだ。音波砲にだけ反応するこれらのフィーチャーは、ワギャンしか見つけ出すことができない。もちろんワギャン自身の目に見えることはないので、さまざまな場所に音波砲を撃ってみて、チェックするしかない！　撃ったあと、キラキラと光り始めたところにフィーチャーは隠されている。右の写真のようになっているところだ。そこに数発、音波砲を撃つと現れる。１ＵＰだと、そのキャラクターが、ワープホール、ボーナスホールは黒くウネウネとうごめく穴が出現するぞ。

まあ、あくまで取ればちょっと便利というほどのものでしかないけどね。取るために苦労するよりは、確実に敵をかわしていくほうが先決、と言えるかも知れない。うん。



▲ワギャンの右にあるのが隠しフィーチャー。正体を現すまで音波砲を撃て！

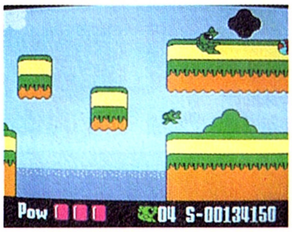
1UP



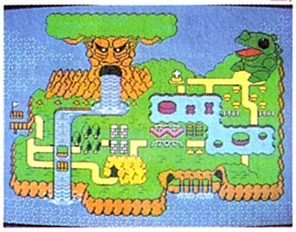
▲１ＵＰは現れた途端飛んでいってしまう。追いかけて音波砲でしびれさせてから取ろう

▲止まったところを取る。逃がさないように！

ワープホール

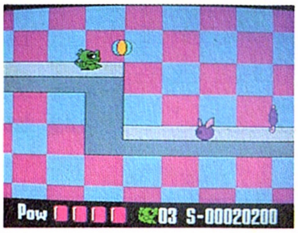


▲パックリと開いた黒い穴。これはワープ、ボーナスともに共通だ



▲入ってみるとワープホールだった。１ステージ分飛ばして、次のステージへ直行してしまう。なんてラッキーなんでしょ。ありがたや

ボーナスホール



▲こちらはボーナスホール。無敵状態だから、敵を片っぱしからやっつけろ

後半で手に入る便利モノのアイテム3種類

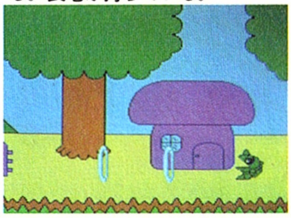
後半になると、ワギャンに新しい能力を与えるアイテムが手に入るようになるのだ。右にある３つがそれだ。ただし、スーパーワギャナイザーとワギャコプターは、もらうと音波砲が撃てなくなってしまう。またその２つは同時に持つことができない。そこんところをよく考える必要はあるわな。でも、音波砲だけで進むのは、もっと無謀なこともあるのだ。



▶ワギャコプターを兄のユーレイから授かる

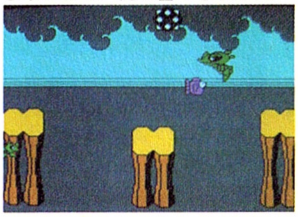
スーパーワギャナイザー

一撃で敵をぶっとばすことができる。長老が持っている。



ワギャコプター

身体を回転させて、飛んでいけるようになる。兄の墓でもらえる。



タイムストッパー

ドクターデビルとのしりとりで、３回時間を止められる。戦士所有。



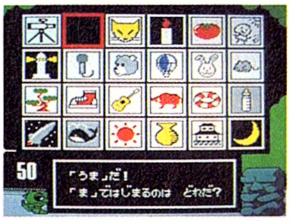
息づまるボスとの対決！？しりとりと神経衰弱

さて、ボスキャラである。普通、ボスキャラというと、派手なバトルを期待してしまうんだけど、このゲームでは一風変った戦いになっている。なんと、しりとりとか、神経衰弱で戦うのだ。それで一定以上のポイントを取ればワギャンの勝ち。でも、これはこれでかなりスリリングなのだ。

しりとり

みんなも良く知っている通りのしりとりである。画面上にある24枚のパネルでしりとりしていけばよろしい。左下に持ち時間が表示されているので、その時間内に答えていこう。

パネルは１つにつき１～７通りの読み方がある。ピンチの時はよく考えて。



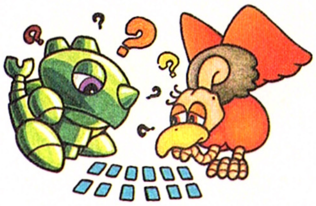
◀「ま」のつくパネルを探せ！　すぐ見つかるかな？

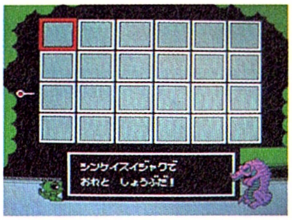


▶左下のグラフが青になったら安全圏。もう大丈夫

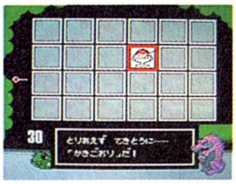
神経衰弱

隠れているパネルのうち、同じものを探し出していく神経衰弱。ポイントは記憶力だ。しっかりと憶えていかないと、ボスキャラにどんどん取られていってしまうツラさがあるのだ。





◀記憶力の勝負！　出たパネルはしっかりと憶えよう



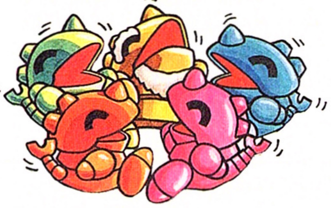
◀まずは敵がめくる。最初は当たらない



▲◀勝負もいよいよ佳境。ここからの正確さが重要だ

ワギャンランド

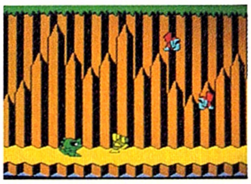
Dr.デビルへの遠い道のり

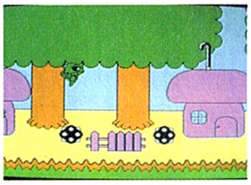


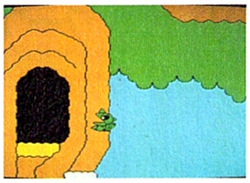
真ん中にあるのはワギャン島の全景図だ。左端の中央からスタートし、左回りでぐるっと回って、左上にある悪魔の木まで行こう。直線距離ならすぐなのに、なんてことは考えないように。で、そのルートには山あり、川あり洞窟あり、なんでもありの激しい地形が続いている。元気良く行こうぜ。

なお、コンティニューは8回までしかできないことを知っておきましょう。



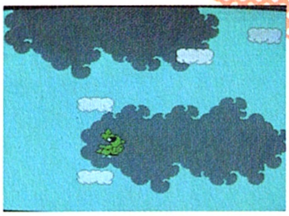






Dr.デビルの住む悪魔の木

縦スクロールの雲乗り面を突破し、(ワギャコプターがあると楽)悪魔の木の中に入るといよいよDr.デビルとの戦いが近い。敵がうるさいけど、蹴散らすなり、かわすなりして進め！

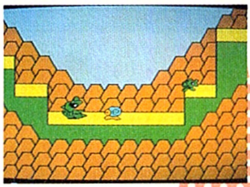


◀すばやい操作で雲を乗り継いでいこう！

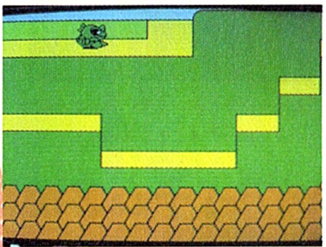
ワギャン旅立つ

例によって、最初のステージはさほど難しくない。音波砲とジャンプの使い方をマスターしよう。

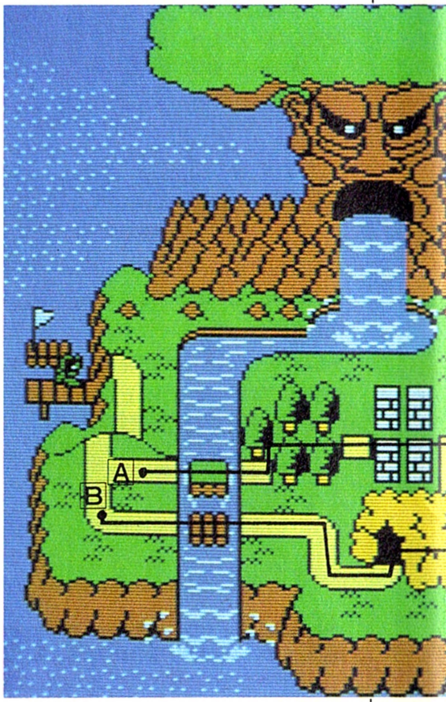
ステージエンドの部分は上下2段になっている。上と下では進むルートが違ってくるのだ。



▲のたくらと歩いてくる敵。まあ、練習台のようなものね



◀このまま進めば上のルート、戻って下に降りて進んでいけば下のルートへと進む。どっちを行くか、それはキミ次第……

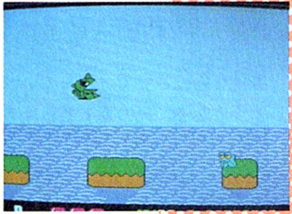


A──→のルート

ステージ1ラストで、上を選ぶとこちらのルートに入る。

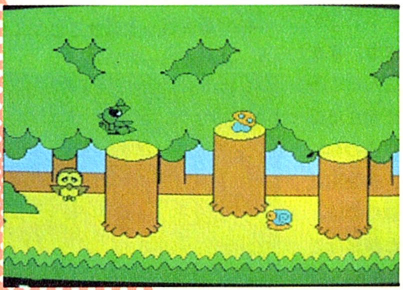
森を越えると第1のボス、マッシュがいる。しりとり勝負を挑んでくるぞ。

その先は遠くに山が見える公園のようなところだ。ここにはバウテンがいて、神経衰弱で勝負！　いいかげんにやっているとあっという間に全部取られてしまうおそれあり！　注意しよう。



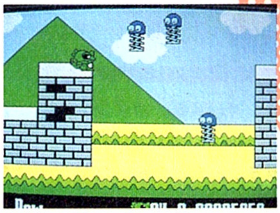
▲ジャンプのコツをつかむには、こういうステージを進んでいくのがいちばん。右にいるカエルに気をつけて、跳んでいこう！

▼キノコやらカタツムリやらフクロウやら、色々な敵が次から次へと現れる。切り株の上を進もう





▲ポイントが少ないからといって、甘くみてると危なかったりする……



▲確実に動きを止めて進んでいかないと、大きく跳ねてくるだけに危険

▼ドリルを振動させながら近づいてくるバウテン

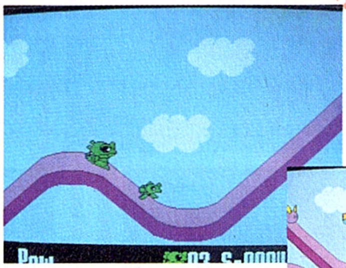




▲神経衰弱が勝負のときは、気を抜いているとあっという間にどんどん取られるぞ

バウテンの先はすべり台が連続してあるような特徴的なステージだ。スピード感にあふれ、楽しいところだけど、しっかり敵キャラが待ち構えているので、慎重に行かないとかなり危険なところでもある。ボスはマジョーラ。しりとり勝負だ。

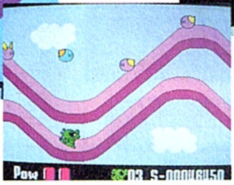
そして、トロピカルっぽい森を越えて行くとアリゲのところへと着く。またまたしりとり勝負だ。ここは、下のルートとの合流点になっているのだ。



▲✚ボタンを右に入れっぱなしにしておくだけで、どんどん進んでいけるけどねえ……

▼上のレールを選ぶと、かわしていくのが一苦労だったりするワケだ





▲マジョーラとのしりとりは、一度取ったパネルの後に、新しいパネルが入ってくる。合計枚数が多いのだ

B──→のルート

こちらのルートは海と洞窟がメインになったところだ。洞窟の手前ではガンクがしりとりを挑んでくるぞ。

洞窟の中は、コウモリやサソリが迫ってくる。地形的にジャンプが多いので気をつけるべし。ラストはキューラ。コイツもしりとりだ。そして川のステージを越えるとアリゲと対決だ。



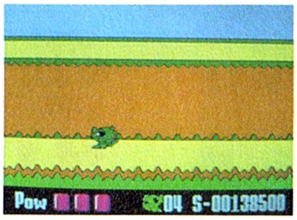
◀丸太は上下動している。大きくジャンプしていこう




◀▲悪魔の木の中はこんな世界。どんどん進むと、岩牢の中に仲間たちが捕まっているのが見える

D←―のルート

どちらかというと、このルートを進む方が正解かな。地形は赤い血のような谷間だけど、ラストにいる傷ついた兵士がタイムストッパーをくれるのだ。スーパーワギャナイザー＋タイムストッパーの組み合わせの方が、ラストまで進むには楽かもしれないから。



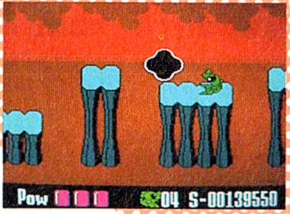
◀ここが分岐点。上はワギャコプターへのルートだ



◀さて、どっちを選ぶか？最初は取らないほうがいい



▶最初は神経衰弱。勝てばしりとりが待っているのだ

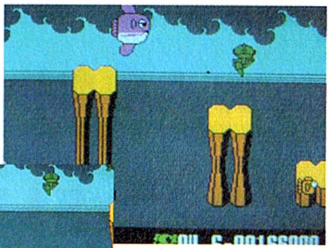


◀ワープか、ボーナスか？どっちにしてもラッキー！

C←―のルート

上のルートは、これまでにあったような一本道＋海のパターンだ。でも、地形的にはかなり難しくなってきているので、ジャンプは慎重にしていかないと、あっという間に海へドッポン、なんてことになってしまう。

お墓へ着くと、ワギャンの兄のユーレイがワギャコプターを持って待っている。もらう、もらわないは自由だけど、スーパーワギャナイザーとは並用できないことを忘れずに！



▲ワギャコプターのポイントは高さをうまく調節していくことにある。攻撃できないんだから、うまくよけるしかない



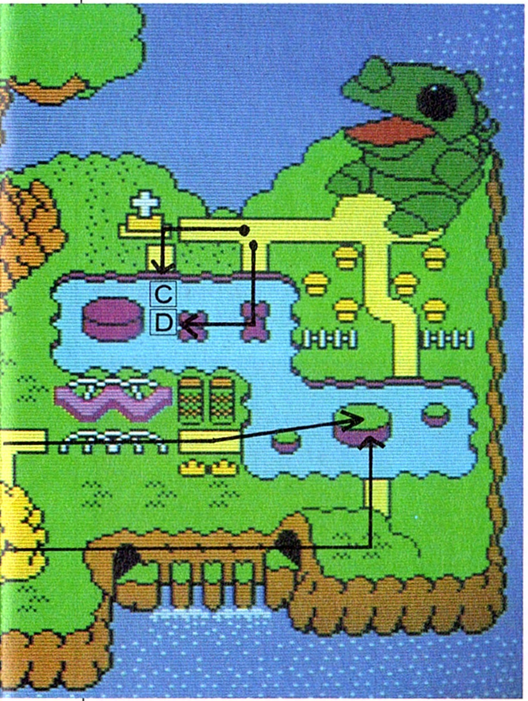
▲雲のりパターンは、例によってジャンプの正確さが重要



▲実はこのタイムストッパーが最後の大便利アイテムなのだ



▲こんなところはワギャコプターで進むのが便利だ



長老との出会い

スーパーワギャナイザー

アリゲを倒し、色ちがいのクロコをやっつけると森のステージに入る。キノコの形をした家が並ぶメルヘンチックなところだ。そこをクリアすると……右上にあるワギャンハウスに入るのだ。長老が寂しくポツンとたたずんでいる。もう余命いくばくもない長老は、ワギャンにひとつのアイテムを与える。それはスーパーワギャナイザーだ！　どんな敵も、たった一撃で弾き飛ばしてしまうこの武器は、音波砲とは比べものにならないほど強力。とりあえずもらっておこう。

そして再び冒険へ。上下2つのルートになっているところへとまたまたやってきたぞ。



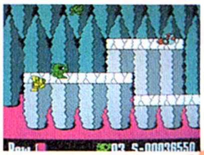
◀寂しげな情景と会話だ。うら悲しいシーンだよ……



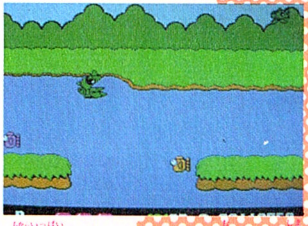
◀しかしっ、長老はスーパーワギャナイザーをくれた



▲ガンクとのしりとり。簡単、ってワケじゃないか



▲ビビッドな色使いがキレイな洞窟。魚が跳ねる！



▲力一杯ジャンプしないと、向こうの島には届かないかも。ギリギリで跳べ！



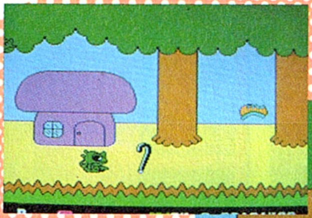
▲ポイントが割と高いので、確実に当てていかないと苦しくなるぞ！



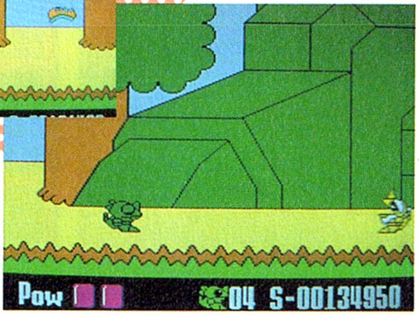
▼キューラとの勝負もしりとり。ポイントが少々高い



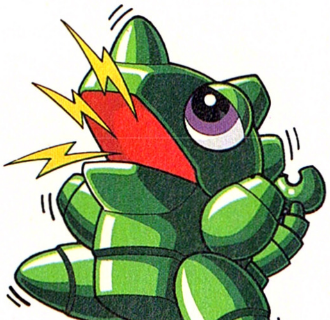
▲進むことばかり考えていると、下から跳ねてくる魚とドッカーンするぞ



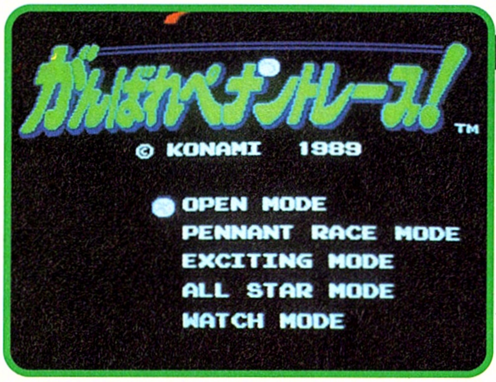
▲杖やスニーカーが迫る。難しくなってきた



▶右端にいる老人っぽいワギャンが長老だ。背景はワギャンの足になっているのね



©㈱ナムコ



カセット／コナミ／2月下旬発売予定／¥5900

GANBARE PENANT RACE

がんばれペナントレース

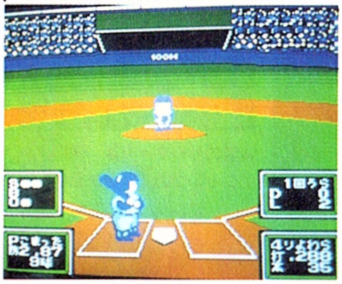
コナミの野球ソフト第2弾『がんばれペナントレース』がついに登場!! 新しい試みがギッシリの超おもしろソフトだぞっ!! 今までの野球ソフトはCOMが弱すぎる、なんてゆー人にはピッタリの手ごたえあるソフトだ。

文／ニュータイプ竹田

いろんな要素をつめこんだ、とっても欲ばりなゲームが登場だ!!

「エキサイティングベースボール」に続くコナミの野球ゲーム第2弾。それが「がんばれペナントレース」だ!! 内容は「エキサイティング…」とはまったくちがって、球団のオーナーとしての要素やオールスターモードなどの新しいモードも加わっているぞ!! 最近はいろんな野球ゲームが発売されて、どのゲームもウリとなる個性というか特徴をもっているよね。あとから出るソフトはそれに負けないようにしなければならないからタイヘンだ。その点、「がんばれペナントレース」は新しいアイデアも盛りだくさんだし、なによりもやっていて楽しい!! 操作が最初は難しく感じるかもしれないが、それをおぎなってあまりあるほどの面白さがあるぞ!! 2月の発売予定ということで、チョットまだ発売まで間があるけど、一足早くみんなに紹介しよう。さて、それでは「がんばれペナントレース」を見ていくことにしよう!!

▼視点はバックネット裏から。球の高低の見きわめが少し難しいような気もする



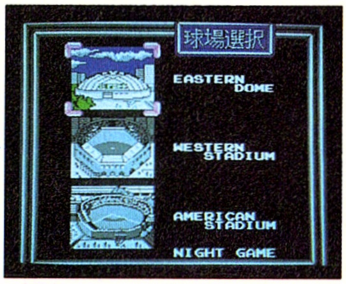


▲フィールドは上から見下ろす視点。外野の広さは球場によって違う

それぞれ特徴的なモードが5つ!!

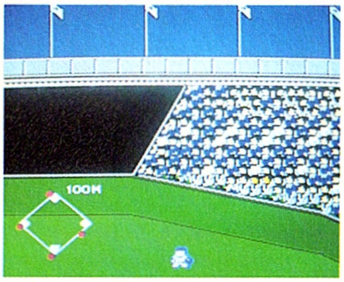
選べるモードは5つ。1、2Pで任意のチームで遊べるオープンモード。ペナントを戦うペナントモード。オリジナルチームで友達と対戦できるエキサイティングモード。スター選手でチームを作って戦えるオールスターモード。そしてウォッチモードの5つがある。どれも十分魅力的で面白いモードに仕上がっているぞ。チーム数は全部で14。ひととおり使ってみて、ひいきのチームを決めてもいいし、その日の気分でチームをかえてもいいね。ただし、ペナントモードは1度決めたら最後までそのチームだから、よく考えてから選ぼう。右にざっと14球団を紹介してみたから参考にしてね。「コナミクロコタイ」と「コナミゴエモンタイ」はオープンとウォッチでしか使えないチーム。戦力的にはチーム差があるけれど、育て方しだいで、どのチームも強くなる可能性があるわけだから、初期設定の強さだけで本当の強さは分からない。ウォッチモードで戦わせてみて強さを見るのもひとつの方法だ。

チームを決めたらオープンモードで練習をしてから、ペナントに挑戦しよう。ただし、練習なしでいきなり勝てるほど甘いゲームじゃないからね。



▲球場は3つの中から選択。ただし、ペナントモードではコンピュータが決める

▼アメリカンスタジアムはレフト120m、ライト85mと面白いかたちになっている



これが、がんペナ全14球団だ！

◀Cリーグ最高の戦力を持つ。若手をどのように育てるかが課題となるだろう

◀両リーグの中では最高のチーム。日本シリーズ優勝候補はダテじゃないぞっ!!

◀戦力的には十分そろっているが、決め手となる選手がいないのが不安材料だ

◀打力中心の攻撃型チーム。右ピッチャーの力不足が気になるので強化してやろう

◀投手力がすこぶるよい。打線の強化を中心に戦力アップすれば優勝を狙えるぞ

◀長打力に不安が残る。長距離打者を作るか、獲得することが重要な鍵になる!!

◀総合的な戦力はイマイチだが一発屋の選手が多いのは魅力的。育て方しだいだ

◀平均的にまとまったチームだけど、主力となる大型選手がいないのがつらい

◀足を使った攻めが有効。クリーンナップを成長させてやればいいチームになるぞ

◀投手力が弱い。打線が申し分ないだけに、投手陣のたてなおしがポイントだ

◀投手力が弱いので強化してやろう。打線の軸となる選手を作るか獲得しよう

◀打線の強化も必要だけど、投手力をもっと強化した方が勝利への近道かも

◀史上最強のチーム。選手全員がゴエモンのかっこうをしているのがユニーク!!

◀選手が全員黒子という愉快なチーム。戦力的には平均レベルというところか

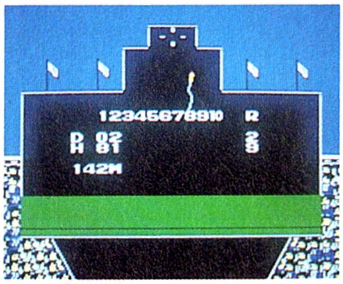
てっとり早いチームの強化には、トレードと外人契約が最適だ!!

ペナントレースモードでは試合数を60試合から130試合の間で、自由に設定できるようになっている。1日1試合やったとしても早くて2カ月、長いと4カ月以上もかかるシロモノだ。慎重に作戦をたてててやらないと、途中で苦しくなってくるぞ。特に「がんペナ」では勝負だけではなくチームの運営に気を配りながらペナントを進めていこう。長いペナントを乗りきるには、チームの戦力アップが必要だ。方法としては3つあって、ひとつめは選手の年俸をあげてやること。そうすると選手は強打者、好投手へと成長していくんだ。ふたつめは他の球団とトレードをすること。もちろんお金はかかるけれど選手を育てるよりは早く即戦力が手に入る。みっつめは外人契約で助っ人を入団させること。ただ、外人は契約金も高いし、入団させたはいいけどこんなはずじゃなかった!! という期待外れの場合もあるから注意しよう。

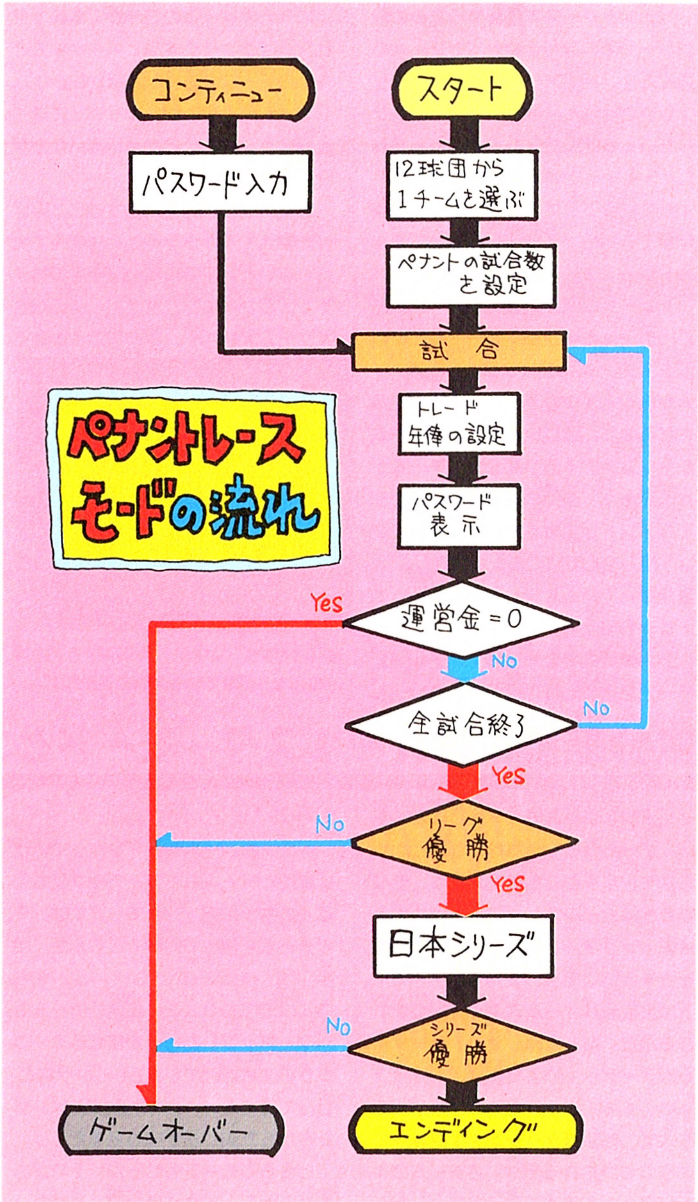
「がんペナ」最大の目玉のペナントモード。中途半端なやり方じゃ日本シリーズに優勝してエンディングなんて見られないぞ!! 心してやるように!!



▲長いペナントをつきあうチームだ。納得いくまで考えて自分のチームを決めよう



▲1試合1試合を大切に戦おう。目標は日本シリーズ優勝。まずはリーグ優勝だ!!



チームの運営はとってもムズカシイ

ペナントレースモードでは、これまでのFC野球ゲームにはない運営金という設定があるんだ。これは球団がペナントで試合を進めていくのに必要なお金で、これが足りなくなるとゲームオーバー!! ということになってしまう。だから、常に運営金には注意を払うようにしないと危いぞ。とくに、選手の年俸を上げるときとかトレードや外人契約をするときに注意。年俸を上げれば、それに比例して運営金も上がるわけだから、上げすぎると次の試合の費用がなくなってゲームオーバーという情ないこともあるぞ。もちろんトレードや外人契約も同じだ。年俸は下げることはできないということも覚えておこう。

上手な運営金のやりくりのしかたとしては、試合に勝ってお金が入ったらすぐ使うのではなく、少しためてから年俸アップなりトレードなりに使う方がいい。そうすれば、もしレベルアップ後の試合で負けても運営金に余裕があればすぐゲームオーバーとはならないし、次の試合で勝てばその収益金でたてなおしもきくはずだ。

何ごとも余裕をもった方がいい。急がば回れっていうことわざもあるしね。



▲試合後にはどうするかを聞いてくる。パスワードは少し長め。確認作業は忘れずに

▼チームの運営金が0になるとゲームオーバー。最初のうちは勝つことが第一だ



レベルアップの場合

試合前



▲最初は運営金も安い。試合に勝てば興業収入が入り、ユニット（年俸）も手に入る

試合後



▲ユニットを選手に分配し終ったところ。増えた分に比例して運営金も増えている

即戦力となる選手がほしいときは、トレードと外人契約を使おう!!

ペナントレースで優勝するための最短ルートは、なんといってもチームの強化だ!! 年俸アップによる戦力アップもいいけれど、はやくパワーアップしたいときは断然トレードと外人契約だ。トレードと外人契約のしかたは、1試合終るごとにトレードモードの表示がでるから、運営金に余裕ができたらトレードモードに入るといい。

トレードの場合、自分のチーム以外の11チームの中からトレードしたい球団を1チーム選ぶ。そうすると両チームから4人ずつのトレード要員が表示されるので、欲しい選手を相手チームから、放出する選手を自分のチームから選ぶんだ。選手の組み合わせによってコメントが変化するから、希望にかなう組み合わせになったら決定しよう。表示されているトレード料を支払ってトレード成立だ。

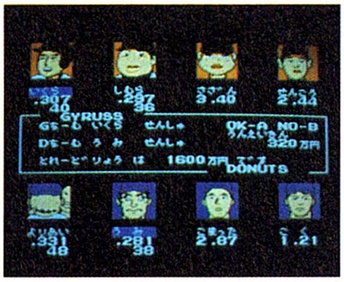
外人契約の場合も同様で、トレードモードを選ぶと11球団の表示といっしょに外人すけっとの表示がでるのでそれを選ぼう。そうすると外人が4人と自分のチームの選手が表示されるので、トレードのときと同じようにして選手を選ぼう。外人の契約金は高いから慎重に決めよう。

トレードと外人契約をすると、運営金も変化するからそのことも考えて実行しないと、下手に高い選手を獲得すると費用が高くなりすぎて、次の試合でゲームオーバー、なんてこともあるぞ。

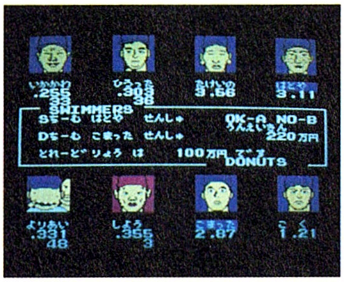
一度契約するとその選手をくびにすることはできないから、あとで後悔しないようにね。もし気に入らなかったり、入団させたはいいけど役にたたないからやり直したいと思ったらパスワードを入力し直すしかないぞ。いきなり高い選手をとるよりは、少し力は劣るけど成長させれば有力な選手になりそうな選手をえらんで契約するのが、うまいやり方かもしれないね。



▲まずはどことトレードしたいか、あるいは外人契約するかのどちらかを選ぼう



▲選手が表示されたら、どの選手とどの選手をトレードするのかを決めるんだ



▲表示された条件でよければ決定しよう。これでめでたくトレードが成立したわけだ



▲外人契約もやり方は同じ。ただし、契約金が高いからよく考えてから契約しよう

気分転換にはオールスターモードとエキサイティングモードが一番だ

ペナントレースモードはとにかく長い。ずっとやっていれば、なんとなくあきてしまうこともあるだろう。そんなときはオールスターモードとエキサイティングモードをやって、気分転換をするといいぞ!! オールスターモードは文字通りオールスターで試合ができるんだ。たとえば、セントリーグならばドーナッツのよりあい、ジャイラスのいくら、キャップスのはやかわの3人で、超豪華クリーンナップなんていうのもつくれるぞ!! 各チームの4番打者たちを集めて作ったチームなんて想像するだけでゾクゾクと興奮しちゃうよね!! こんなことができるのもオールスターモードならではの遊び方だ。

ペナントレースモードをやっていけば自然とチームもパワーアップしてくる。エキサイティングモードでは、そのチームを使って対戦できるんだ。相手はコンピュータでもいいし、もちろん友達でもOKだ。友達のチームもパワーアップしたものが使えるぞ。ふつうの2P対戦でもおもしろいけれど、自分で育てたチームで対戦すれば、またちがった楽しさが味わえるだろう。

どちらのモードもせっかく2Pがあるんだから、できれば友達と遊びたいね。ペナントモードの相手はずっとコンピュータが相手だから、プレイが単調になりがちだ。だけど、友達とやれば話しもしながらできるし、なによりも対コンピュータでは味わえなかった、かけ引きというものの楽しさが分かるだろう。

ところで2Pができるものにはオープンモードがあるよね。2Pならエキサイティングモードやオールスターモードの方がいいけど、ちゃんとオープンモードにも特徴があるのだ。すべてのキャラクターがゴエモンの姿をしている「KONAMI GOEMONTAI」とチーム全員が黒子の「KONAMI KUROKOTAI」の2チームがある。このふたつはオープンモードでしか使えないチームなんだ。ゴエモンチームは14球団中で最高の戦力を持っている。オープンモードで練習するときは、ゴエモンを相手にすれば上達するのもはやくなるぞ。

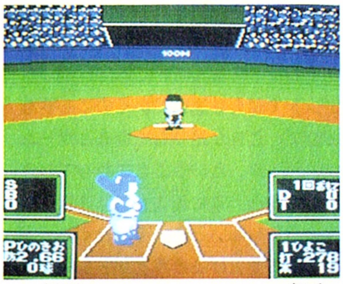
一方の黒子チームの方はみんな真っ黒でよく分からない。強いか弱いかもよく分からない。ぜひとも実際に対戦して、その力を見きわめてほしい。気分転換に戦うには、ユニークでちょうどいいチームだ。

息抜きのモードとして遊ぶのもいいけれど、テクニックをみがくことは忘れちゃいけないね。息抜きしてたら下手になっちゃって、ペナントモードへもどったら勝てなかった、なんてシャレにならないぞ!! 適度な息抜きをしながらプレイしていくこと、これも長いペナントを乗りきるコツだ。

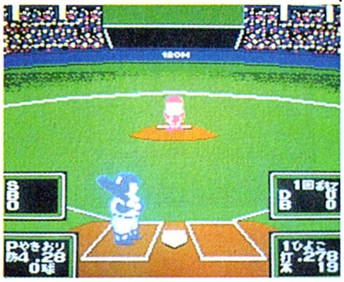


▲ペナントモードのパスワードを使うんだ。自分の育てたチームで友達と対戦できる!!

▼思い思いの育て方で作ったチームで対戦すると、よりいっそう楽しめるぞ!!



▼両リーグの代表選手同士の対決。こんなことができるのもオールスターならではだ

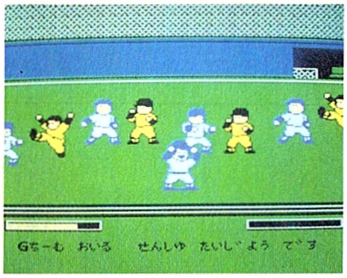


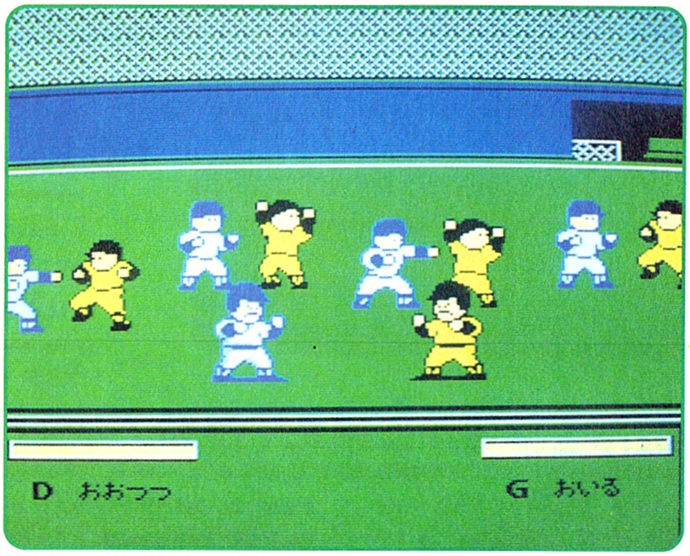


▲オールスターモードでは自分でチームを編成できる。スター選手が勢ぞろいだ

乱闘モードでは本当に選手が闘うぞ

「がんばれペナントレース」ではゲームを盛りあげるために、さまざまな演出が用意されている。なかでも、一番の目玉といえるのが乱闘シーンだ!!
乱闘モードに入るには、ある一定の条件がある。その条件が満たされているときにピッチャーがデッドボールをだすと、自動的にぶつけたピッチャー対ぶつけられたバッターの乱闘モードに突入するんだ!! しかも、この乱闘はただのデモではなく、実際に選手を操作して闘う本当の乱闘なのだ。闘い方は簡単で、Aボタンでキック、Bボタンでパンチが使えて、はやく相手のライフメーターをなくした方の勝ちなのだ。そして負けた方の選手は退場して、選手交代になってしまう。もし、自分のチームの主力選手が退場になったらツライけれど、それが相手の選手だったら、これほど自分に有利なことはない。ちょっとズルイ作戦かもしれないけれど、わざとぶつけて退場させるという手もあるね。ただし、友達と遊んでいるときに使うと、友達をひとり無くすはめになりかねないぞっ!!





▲戦い方は簡単だけど、負けると退場になるということを考えると自然と手に力が入るね
◀あれれ、負けて退場に。こうなってしまったら、かわりの選手を出すしかないのだ

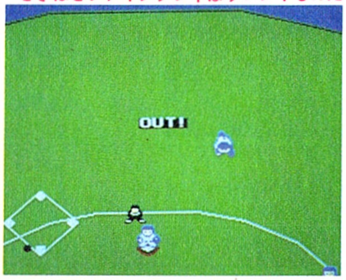
ゲームを盛りあげるアトラクションも、数多く用意されてるよ

乱闘モードは上で紹介したけれど、「がんばれペナントレース」では、その他にも数多くのアトラクションが用意されている。ファインプレイはダイビングキャッチやジャンプキャッチがあるし、空振りの三振をするとバットがぶっ飛ぶなんてこともあるぞ!! その他にも攻守交代時のデモや、ホームランが出たときのデモもあるぞ。しかも球場ごとにデモが異なる凝りようだ。それぞれのデモやアトラクションは、見ていて楽しいし、さりげなく挿入されていてイヤミがない。試合の勝敗にこだわるのはもちろん構わないけど、ちょっと手を休めてデモを見ているのも楽しいぞ。

ファインプレイのある野球ゲームはいくつかあるけれど、失敗してフェンスに激突というのは「がんペナ」だけだ!! ファインプレイかと思いきや、フェンスに激突。その間にランナーはホームイン、なんていう場面もあり得るぞ。ダイビングやジャンプにしても、とべる距離が長いから、超ファインプレイも可能になった。ピンチのときやここ一番というときはファインプレイに賭けるのもいいだろう。

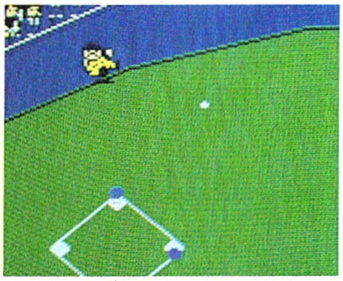
試合に熱くなるのはいいけれど、ゲームをさらに盛りあげるために用意された数多くのアトラクションを楽しむことも忘れないでね。

▼見事なダイビングキャッチ!! ピンチのときほどファインプレイはウレシイものだ

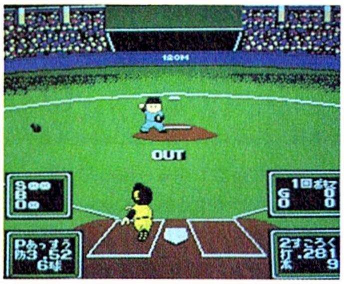




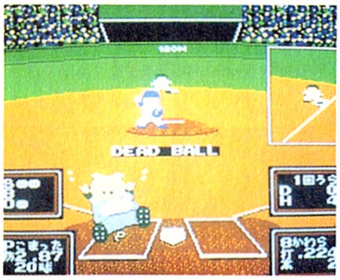
▲イニングの合間にもデモが。他にもいくつかの種類のデモが用意されているぞ



▲ファインプレイは失敗するとピンチにつながる。練習しておくことが必要だ

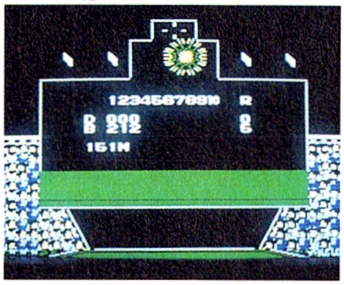


▲豪快な三振をすると、腰くだけになってバットがふっ飛んでっちゃうんだ!!

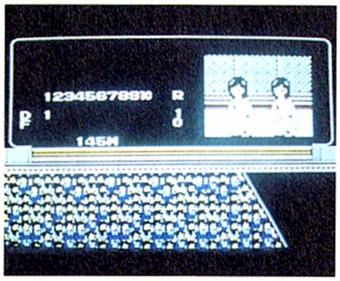


▲デッドボールにはブタ顔になる選手や、泣く選手とかいくつか種類があるぞ

▼ウェスタンスタジアムでは、ホームランがでると花火を打ちあげてくれるんだ



▼これはアメリカンスタジアムのホームランデモ。応援してくれる女の子がカワイイ



細かいところまでよく手のいきとどいてる「がんばれペナントレース」。長〜く遊べるペナントレースモードから、2Pをより楽しめるオールスターモードやエキサイティングモードまで取り入れた欲張りソフトだ。しかし、詰め込んではいるけれど、それぞれがとてもバランスよく、かなり完成度の高いゲームに仕上ってる。アトラクションも楽しいものばかりだし、乱闘モードのアイデアも新しい。ただ、乱闘に負けると退場っていうのはちょっといただけないけどね。

これまでに出た野球ソフトをよく研究していいところは吸収しているし、さらに新しいアイデアも入っていることなどは、作り手の熱意がひしひしと伝わってくる。野球ゲームファンならば、一度は実際にプレイをして、その面白さを味わってほしい。

©KONAMI 1989



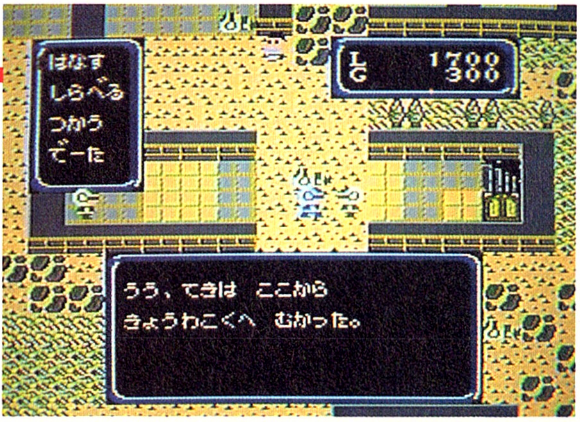
ZOIDS 2 ゼネバスの逆襲

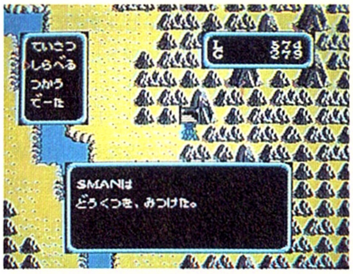
今年のRPG一番乗りは、あの「メカ生体ZOIDS」のシリーズ第2弾、「ZOIDS2 ゼネバスの逆襲」なのだ。見た感じは、どっちかつーと前作よりもドラクエっぽいイメージ。それだけやりやすくなったのさ。

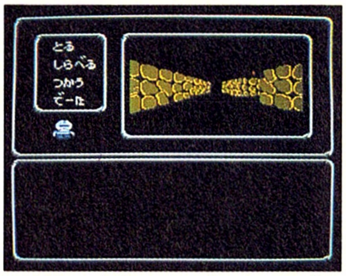
文／S−MAN

前作をはるかに越えて登場！

いや〜、思い切ってドラクエっぽくして良かった。当然前作の欠点はすべて改良されてるし、なによりも、プレイしやすくなってるのがウレシイ。おっと、これは形式上の話。もちろん中身のほうは正真正銘にゾイドだ（あたりまえだっつーの）。なにしろ、マップがデカデカ。ストーリー展開も、二転三転とコロがって、プレーヤーを飽きさせないし。あの360°パノラマシューティングのバトルシーンだって、RPGのカテゴリーを越えるほどには難しくないから、そのテの腕を持ち合わせてない人でも安心して楽しめる。ある意味では、これはRPGのオイシイ集大成と言えるんじゃないでしょうか。というわけで、'89年お初にいただけることに感謝しつつ、紹介いってみよ〜。







◀最初のスタートの街ダリオスは、なんと途中で崩壊してしまうのだ。恋人の運命やいかに…!?
▼山脈を抜けるには洞窟を通るのだけれども、
▶ここが実は3D迷路になってるんですね〜

見よ！これが共和国メカだ！

みなさんご承知のとおり、このゲームに出てくるキャラはすべてZOIDSだ。味方は共和国軍、敵は帝国軍というように分類される。で、ここでは味方のメカを少しだけ紹介しちゃおうね。ZOIDSは、小型と大型に大きく2つに分類される。今回の記事で紹介してる街までなら、ほとんどアロザウラーだけで進められるから、お金のムダ使いは極力避けようね。ちなみに大型種種の中にグスタフってのがいるけど、これはアイテムをたくさん運ぶためのもので、戦闘能力はなくても必需品だ。廃墟の村で手に入るぞ。

小型ZOIDS

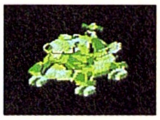
小型ゾイドは全部で7種類あるんだけど、アロザウラーだけで用は足りてしまうのだ

アロザウラー



		ライフ	600
		Ⓐ	—
		Ⓑ	機関砲
攻撃力	800	全高	108m
防御力	600	重量	62t
全長	13.7m	速度	170km/h

カノントータス



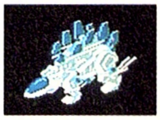
		ライフ	280
		Ⓐ	キャノン砲
		Ⓑ	—
攻撃力	350	全高	33.6m
防御力	280	重量	33.6t
全長	9.9m	速度	100km/h

プテラス



		ライフ	300
		Ⓐ	—
		Ⓑ	機関砲
攻撃力	350	全高	7.2m
防御力	300	重量	58.8t
全長	10.3m	速度	120km/h

ゴルヘックス



		ライフ	700
		Ⓐ	—
		Ⓑ	機関砲
攻撃力	700	全高	7.2m
防御力	600	重量	58.8t
全長	14.8m	速度	120km/h

大型ZOIDS

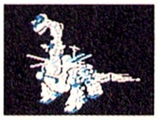
大型も7種類。ここに出てるヤツを手に入れていれば、十分全面クリアできるよ

サラマンダー



		ライフ	1700
		Ⓐ	—
		Ⓑ	バルカン砲
攻撃力	2000	全高	17.1m
防御力	1700	重量	100t
全長	21.6m	速度	M2

ウルトラザウルス



		ライフ	5800
		Ⓐ	レーザーキャノン
		Ⓑ	機関砲
攻撃力	7200	全高	27.5m
防御力	5800	重量	507t
全長	50m	速度	50km/h

ゾイドゴジュラス



		ライフ	2800
		Ⓐ	—
		Ⓑ	機関砲
攻撃力	3500	全高	21m
防御力	2800	重量	230t
全長	26m	速度	75km/h

グスタフ



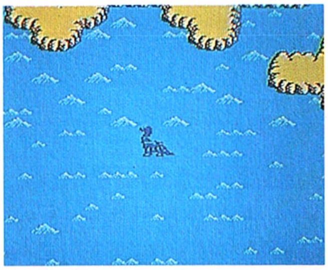
		ライフ	0
		Ⓐ	—
		Ⓑ	—
攻撃力	0	全高	9.36m
防御力	0	重量	68t
全長	14.7m	速度	50km/h

ZOIDS WORLD MAP

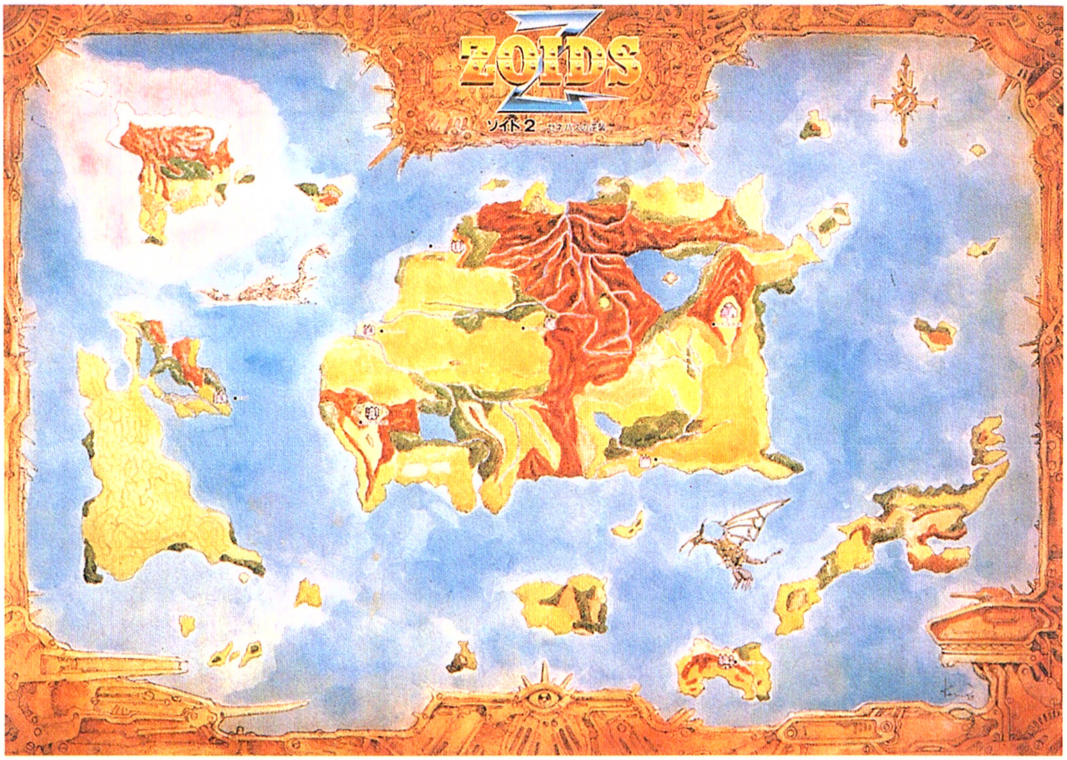
必要なアイテムを揃えて海へ飛び出そう

中央大陸を中心に広がる広大な世界

ゾイドの世界は、陸地と海と川で構成されている。大陸と大陸の間は、海底トンネルでつながっているんだ。そして海。海上を移動できるようになれば、ほとんどの場所に行くことができる。そのためには、ウルトラザウルスかバリゲーターと、グスタフとフロートが必要だ。川へ入るには、さらにホバークラフトが必要になるのだ！

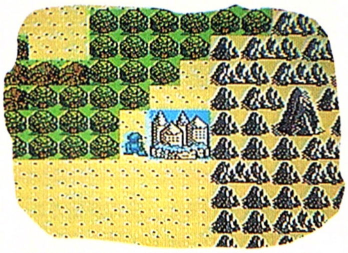


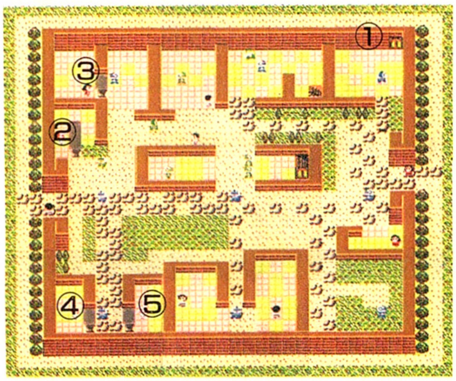
▲これは決してバグったわけじゃぁない。ウルトラザウルスで海へ出ると、陸地と同じように海上を何食わぬ顔で歩けるのだ



Ａダリオスの街

スタートの街は、ここダリオス。以前は帝国の街だったことで知られている。まずここで一通りの情報を集め、基本システムを把握しよう。





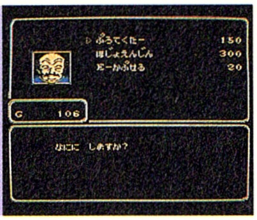
ダリオスの街で聞ける情報は、直接謎解きに関係するようなものはない。その分基本システムを説明してくれるので、完璧にマスターしとこう。

①司令部

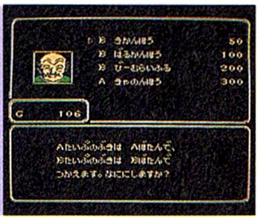
②補給所

③銀　行

④防御兵器ショップ

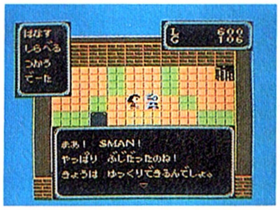


⑤攻撃兵器ショップ



初めはレベルアップに専念しよう

スタート時点で持っているＺＯＩＤＳはアロザウラーだ。装備している武器は、機関砲のみ。となると、まず最初にやるべきステップは、レベルを10以上は上げて、装備を充実させることだね。武器はⒶミサイルポッド＆Ⓑビームライフル（２連速射砲でも良）を、防具はライトアーマーを装備すれば、当面は有効だ。レベルを上げるためにセカセカ戦っていれば、知らないうちにこれらを買うだけのＧはためられるから、面倒がらずに敵を倒そうね。



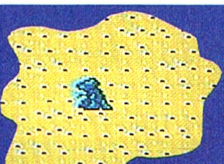
◀自宅では、キミの恋人が帰りを待っていてくれるぞ



◀この通路は、実は後になっても通行できないのだ！

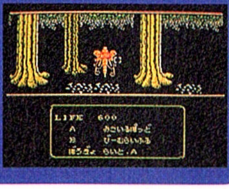
砂漠の敵なんてぜんぜん強くない

「砂漠では思うように歩けない。軽いＺＯＩＤＳを味方につけろ」というＭＳが出るが、これは無視してより多く敵を倒すことに専念しよう。



違う意味で、砂漠よりも森のほうが、効率がいい。森の敵のほうが、若干経験値とＧの獲得値が高いからね





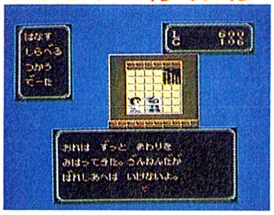
Ⓑドビチョフの街

敵を見張るために設けられた、共和国領の小さな街だ。バレシアについての情報以外は、特にMSはないよ。 **補給所**

バレシアについて

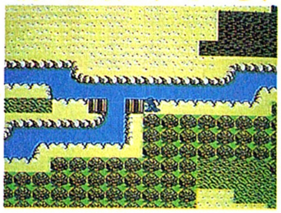
街の中にある見張り台にいる男からバレシアのことについてのMSが聞けるんだ。……実を言うと、このバレシアというのは、いちばん最後の最後に行くべき場所なのだ。だから、今は行けなくて当然なんだ。安心してね!

バレシアへ行くには…

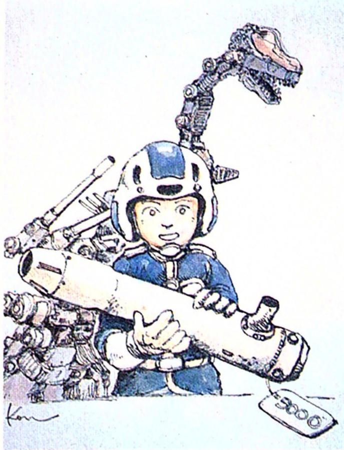


◀見張りの言うことにゃ、誰かが橋を爆破したそうな

橋が破壊されている!



◀うっ、これじゃ向こう岸へ渡れないじゃんか～



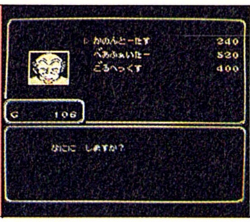
Ⓒウラニスク

ギャンブルなんぞにウツツをぬかす、幸せな街だ。ここでは、ガニメデへ渡るためのMSを聞いておこう。 **補給所**

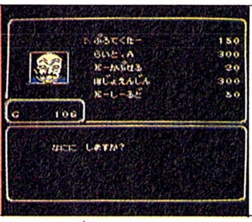
ほかのZOIDSが手に入れられるよ

この街まで来ると、初めてアロザウラー以外のZOIDSを手に入れられるんだ。もち、タダじゃないから、Gがなけりゃダメだけど。で、買うとすればどのZOIDSがいいのか? そりゃやっぱゴルヘックスだろうな。現時点では、まだ海へ行ったりすることはないだろうから、アロザウラーの予備的な役目をさせるなら、コイツっきゃない。ま、お金が乏しい場合は、ZOIDSを買うよりも、武器の充実化を計ったほうがいいと思うけどね。

ゾイドショップ



防御兵器ショップ



攻撃兵器ショップ



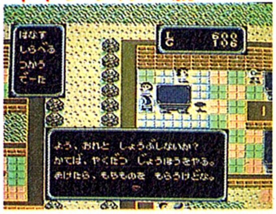


◀プテラスが手に入ると、偵察を飛ばすことが可能になるんだ。通路が迷路状になっている大陸では、絶大な効果を発揮するぞ

ギャンブルができる

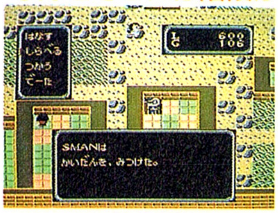
この街の人々は、みんなギャンブルがだ～い好き。酒場でいつでもプレイできるんだ。勝負は、サイコロ3つの目の大小を当てる単純なもの。勝てば情報をくれて、負けると何かアイテムを取られてしまう。あまりハマるなよ。

ギャンブルに勝つと…



◀勝つと情報をくれるけど、2度目以降は不必要かも…

なんとそこには階段が!



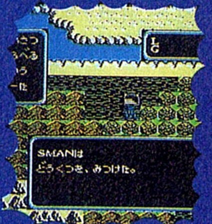
◀1度目の情報は、プテラスのありかを教えてくれる

硫酸の沼の中から洞窟を見つけ出せ!

ウラニスクからガニメデへ行くには、硫酸の沼を探して洞窟を見つけ出さなければならない。見当違いの場所を探すと、体力がもたないので注意してね!!



◀ここを一歩歩くごとに、ライフが20づつ減っていくのだ



◀小さいほうの沼で洞窟を発見。これで山脈を越えられる

洞窟を抜けてガニメデを目指せ

洞窟を抜けると、南の要塞ガニメデに行けるんだ。そしてそこから先は、いよいよ最初のボスキャラ・ディメトロドンの待つ、旧帝国首都に突入しなければならないぞ。そこで、もう一度戦闘のための装備を、再確認しておこう。まず、味方ZOIDSは4機まで持つことができる。アロザウラーをメインに、予備にゴルヘックスかコマンドウルフ(ガニメデで売っている)を用意。プテラスを含めて3機編隊で臨みたい。武器は、アロザウラー以外はⒷビームライフルを装備しておくことだ。もちろん、防具はライトアーマーをね。そして、エネルギーカプセルを持てるだけ持って、いざ出陣ってなグアイ。テクがあれば世話はないけど、備えあれば憂いなしっていうでしょ。

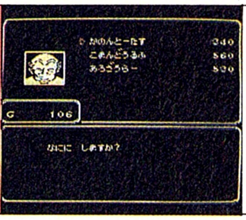
Ⓓ南の要塞ガニメデ

ここは、旧帝国首都へ行くときのための準備をする街、と考えていいだろう。はっきり言って、重要なMSらしいものはないからね。司令部や銀行があるので、行動拠点にしよう。 **補給所** **司令部** **銀行**

ビームスクリーンは凄すぎるから、腕を磨きたい人は自粛ね

ここで、これまで触れなかったアイテムについて、少しコメントしておくとしよう。まず補助エンジン。これはバトルスクロールが若干速くなるものなんだけど、効果はほとんどナシ。反面、ビームスクリーン。さっきは言わなんだけど、これを使うと15秒無敵になる超優れモノなのだ。それだけに、まるでテクに自信のない人が使ってね。

ゾイドショップ



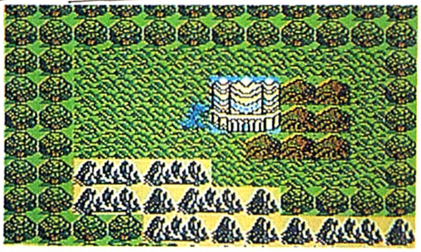
防御兵器ショップ



攻撃兵器ショップ

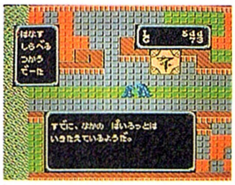


旧帝国主都へ突撃



ボスを倒すと通路が開く

旧帝国首都は、地下4階建の旧式建造物だ。中は迷宮になっている。以前に闘いに臨んだ共和国軍ＺＯＩＤＳの残骸があってやや不気味。地下4Fにはボスがいるぞ！





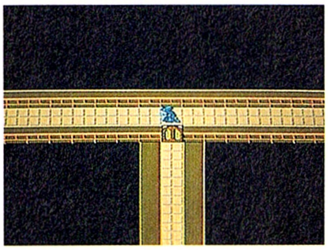


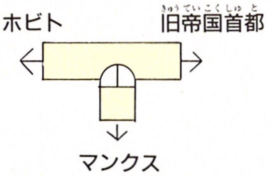
▲ディメトロドンのライフは1400。かなり手ごたえがあるのだ。テクがない人は、ビームスクリーンをね



▲ボスを倒すと、そいつがいた場所に階段が出現するのだ。これでホビトへ行けるぞ！

次なる大陸へ向かって海底トンネルを行け!!





旧帝国首都から行ける通路は、ホビトやマンクスにつながる海底トンネルなのだ。ホビトへはこのまま直接行けるんだけど、マンクスへ行くには、中央のトビラを開けるカギがないと通れない。カギはマンクスで売ってるぞ。

防御兵器ショップ



噂のシミュレート

シミュレートルームは、対ＣＰ戦で実力を試す場所なんだ。勝ってもＧはもらえないけど、経験値は獲得できるぞ。レベルアップには最適ね。



◀Ｇはもらえないけど、経験値が獲得できる

E ホビト

特に新たな情報はないけど、初お目見えのシミュレートルームがある。

司令部　シミュレート



北の道標で…

◀ここの老人は、赤い海について情報をくれるんだ

F アンダーの街

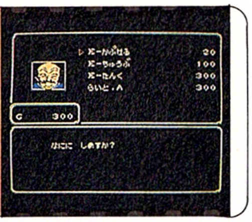
このあたりじゃいちばん大きな街として知れ渡っているアンダー。銀行や司令部など、必要なものはすべて揃っている。闘いの傷を癒しとこう。

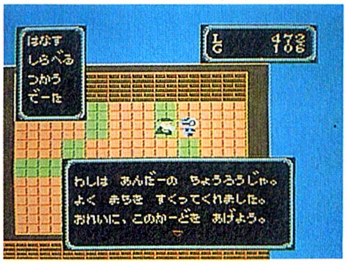
補給所　司令部　銀行

グスタフを入手する

この街では、かなり多くの新たな情報が知れるんだ。特に、北の小さな廃墟の村について。その村に行くと、なんとそこは帝国軍の攻撃をモロに受けていて、兵士や村民の魂が、今もさ迷い続けてるのだ。唯一、傷ついた兵士が残っているので、彼に話しかけてみる。すると、もう先の短い彼から、グスタフを譲り受けることになるんだ。彼の分まで、頑張って闘わなくちゃね。

防御兵器ショップ





▲アンダーの老人から、帝国のコンテナを開けられるカードをもらえるのだ

G マンクスの街

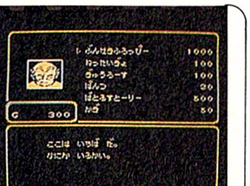
おもしろい物が売ってるというウワサのマンクス。でも片っ端から買うのはＧのムダ使いなので控えめに。

補給所

高いけど価値はある

街で売ってるアイテムの中で、今後絶対に必要なのは、「分析フロッピー」と「カギ」だ。フロッピーは1000Ｇと少々値が張るけど、古代遺跡の解読をするときに必要になる。そして、カギのほうは、中央大陸へ戻るときに、海底トンネルのトビラを開くものだしね。

市場



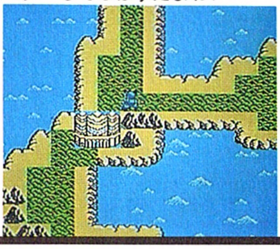
新しいアイテムが！

ここでは、次のステップとして、大要塞デルダロス城を攻略するという目標があるので、それまでの拠点として利用することにしよう。新登場のアイテム、エネルギーチューブが売ってるしね。このアイテムは、自機のライフを最大値まで一気に回復できるんだ。これなら、少ないストック数ですむから便利だね。で、ちなみにここのＭＳに例のプレゼントの応募規定があるぞ。気になる人は、急いで行こう！

効率よく戦おう！

アンダーの前に立ち塞がる、帝国軍の要塞だ。出てくるボスは、旧帝国首都と同じディメトロドン。もう戦い方は、マスターしてるはずだよね！

大要塞デルダロス城



さらに冒険は続く!!

マンクスのＭＳで、「ゼネバスにはランドという副官がいるらしい。」というのがある。これはいったい何を意味するものなのか？　最終的な黒幕ははたして誰なのか？　我々の冒険は、まだ始まったばかりなのだ!!

©TOSHIBA EMI／TOMY ZOIDS



ハイドライド3〜闇からの訪問者〜

パソコン界で大ヒットしたアクティブRPG「ハイドライド3」が、早くもファミコンに移植されました。パソコンを持っていなかったために遊びたくても遊べなかったキミっ！　思う存分にプレイしなさい。

文／迫私主税



ARPGのパイオニア、ついに移植！

ファミコンでしか遊ばないキミも、「ハイドライド」というタイトルぐらい知っているだろう。アクティブRPGという分野を築き、多くのファンに支持された作品だ。

以前、ファミコンにも「ハイドライド・スペシャル」なる作品があったけれど、あれはⅠの移植だった。今回のはシリーズ最新作にして完結編のハイドライド3なのだ。

さて、気になるのは移植の出来だろう。ファミコンへの移植というと、どんなゲームでも妙に色気を出そうとして失敗するケースが多い。つまりオリジナルとの差別化を意識しすぎるあまりに、不要なフィーチャーをゴテゴテと盛り込んで、ゲーム本来の面白さをボヤけさせてしまうのだ。

コイツは困る。プレイヤーは、オリジナルのファミコンにおける忠実な移植を期待しているのであって、ファミコン用のチャチなアレンジを望んでいるワケではないのだ。メーカー側からすればファミコン自体の性能云々——となるだろうが、遊ぶ側には全く関係ないことである。移植がグレードダウンでしかないのなら、移植はしない方がよろしい。タイトルのみで売らないでほしい。

で、ハイドライド3。これはなかなか忠実に移植されている。とにかく読んでみてくれ。

ハイドライド3が普通のRPGとちょっと違う幾つかのポイント

ハイドライド3は画面切り換え式のRPGだ。ゼルダとかと同じだと言えば判ってもらえるかな？　さて、ハイドライド3が他のRPGと違う点に触れよう（具体的な事に関しては下を読んでほしい）。ズバリ書くと、「リアルの追求」だ。それは現実と同じで制限が多い。体力が満タンでも眠らないと死んじゃう。食事もしないとダメ。こういった限られたゲーム進行の中で自分なりに工夫してクリアの道を捜す。自由＝楽しいの公式は今、破れた！

昼と夜とがある

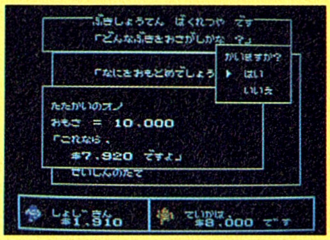
他にも昼と夜の区別があるゲームが存在するけれど、ハイドライド3のそれは少しばかり違う。いや、昼と夜なんて書き方が悪いのか。時間の概念っていった方がいいね。画面の下には時計があって、どんどん進む。モタモタしていてはダメ。効率良く進めるように頭を使う必要があるのだ！



▲ハイドライド3には時間の概念があり、それによってフィールドの色が変化する。プレイヤーは規則正しい生活を心掛けよ

重さがある

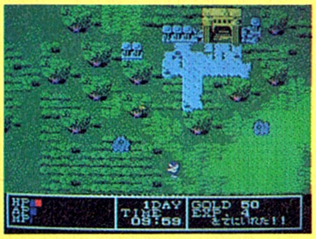
強い武器は高価である。RPGでは当然のことだね。でも、ハイドライド3では、さらにもう1つそこへ加わる。「重さ」なのだ。お金がたくさんあっても、力が弱ければ使うことができない。いや、持ち歩くことすら不可能かもしれない。体を鍛えなければ生き残れないのね。ああ、辛いでごわす。



▲武器商店「バクレツ屋」。お金があるからって高い武器や防具を買うと、重すぎて動けなくなる危険あり。ハマるぞ！

戦闘も変わった

ハイドライドⅠ、Ⅱが体当たりによる戦闘方式だったから、3もそうだと思ったらマチガイ。タイミングを計って、ボタンをバシバシ叩くタイプに変わったのだ。これによって飛び道具も使えるようになったから、全くダメージを受けずに戦うことも可能さ。うむ、コイツは確かにウレシイぞっ！



▲敵を倒すと自動的に経験値とゴールドが手に入る。ただし、お金自体にも重さがあるので注意が必要なのであった

レベルアップも変化

RPGのレベルアップは「経験値が一定量に達する」ことにより起きる。宿屋に泊まったりの条件があっても、それが特殊だとは言えない。このゲームでは寺院に行ってレベルを上げる。が、経験値をレベルアップにではなく、魔法を習得するために使ってもいいのだ。自分なりの成長が楽しめるぜ。



▲寺院ではレベルを、魔導師の館では魔法をマスターできる。どちらを優先させるかはキミ次第。さあ、どうする？

7:00

街の人と会話する

明け方、ボクは「森の街」というところに到着しました。えっ、なぜボクが旅をしているのかですって？やだなぁ、知らないのですか、このフェアリーランドに起こった天変地異のことを――。

この地では、人間と妖精とが共存していました。ところが、いつの頃からか彼らの姿が見られなくなってしまったのです。そして、噴火や地割れ……。ボクは、その原因を究明したいのです。



◀ここは森の街。まずは会話をして情報を集めよう



▶えー、雲の上に街があるって？　ワクワクするぜ！

9:00

武器を買いましょ

言い忘れましたね。いやだなぁ、ボクの名前ですよ。「むらかみ　りゅう」っていうんです。あ、勘違いされると困るので漢字で書きます。村上　竜。いい名前でしょう。ちなみに誕生石はトパーズです（微笑）。

ボクはモンスターを倒すために、武器を買うことにしました。スリングっていう、石を投げるヤツです。ひ弱なボクは、それ以上重い武器は使えるどころか、持つこともできません。



▲最初はスリング（投石器）がベスト。離れて戦えばダメージを受けないし、何といっても安いのがいい。防具は好きにして

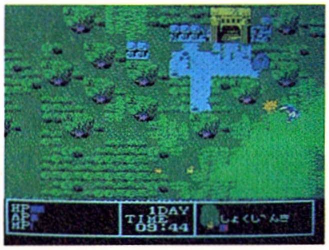
12:00

ボク、強くなった

モンスターを見つけたので遠くから攻撃してやりました。それを続けた後、寺院に行ったらレベルアップしてしまったんです。力がモリモリと湧いて……自分の体に自信がつきました。街の女の子の視線を感じます（笑）。



▲さあ、準備が整ったら冒険に出発しようか。念のために傷薬と食料ぐらいは持っていくといいかもしれないぜ。ドキドキ


▲食人樹は弾（？）を撃ってくるので注意が必要だ。敵の死角に入って、ゴリゴリ攻撃せよ。半キャラずらしってヤツだーね

13:00

食事は忘れずに！



◀レベル2になると持てる重量が約4倍になるのだ！

え、レベルアップしたボクが、どのぐらい強くなったのか、ですって？うーん、言葉では表現できませんね。本当なら、ボクの昔と今の写真を見較べてもらえればいいんですが、ちょっぴり恥しいなぁ。

そんなに見たいですかぁ？　えー、それじゃボクの強さを数字で表した写真をお見せしますよ。「持てる重さ」が4倍以上になったんです。

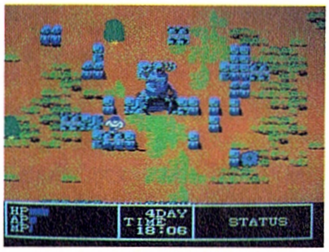
さて、食事をしたら街の人に聞いたハーベルの塔に行ってみます。

18:00

ボク、驚ろいた

夕方になった頃、ボクはハーベルの塔の前に到着しました。その大きさといったら……スゴいの一言です。こんなに大きな建て物があるとは、実際に見ても、まだ信じられないぐらいなのですから……。

ウワサでは、この塔は200階もあるとか――。全部の階を歩くだけで、一体何日かかるのでしょうか？



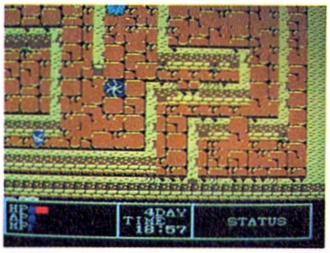
▲これがハーベルの塔。地上200階というからスゴい。エレベーターもあるので、不要な階はそのまま通過しちゃえ

19:00

塔は広いのですぅ

塔に入ったボクの目の前に、モンスターが現れました。今まで見たこともないヤツです。

夕食前の軽い運動とばかりに近づいて攻撃を加えようとしました。ところが、どうでしょう。敵も飛び道具で攻撃してくるではないですか！その痛いことといったら、とても言葉で表すことはできません。仕方なく逃げました。

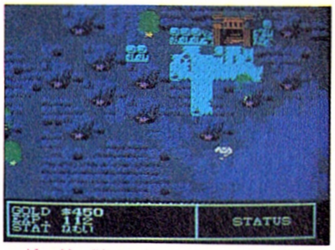


▲なんだ、このアサガオみたいなヤツは！強いじゃないか、このやろー、このやろー。もう少し修業を積んでから再挑戦だっ！

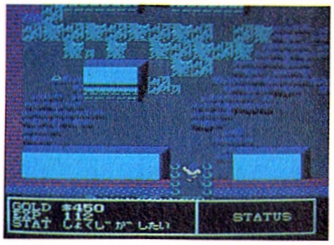
20:00

眠い！腹減った！

ボクは必死で逃げました。恐かったです。やっとのことで塔の外へ出ると真っ暗でした。



▲夜の街は人がいない。また、店も営業していない。宿屋に泊まる金がないと、もう死ぬしか残された道はない。うひゃーっ！



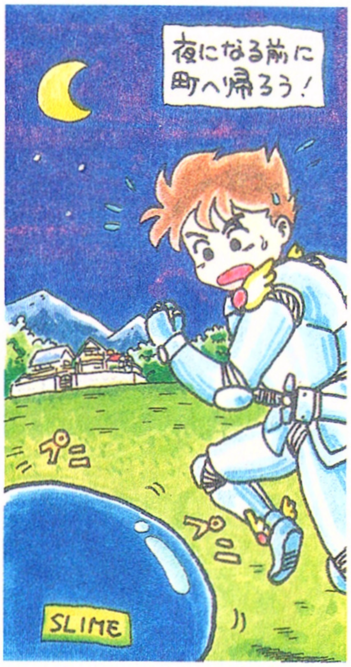
▲画面下の文字表示部分には、主人公の状態が示される。「ねむい」じゃねーよ。野宿もできねーヤツが世界を救える……か!?

先程からお腹が鳴っていることに気がつきました。おかしいなと思って調べてみると、食料を持ってきていないではないですかっ！　バンバン（机を叩く音）！　ボクは一日に二回食事をしないと体調を悪くしてしまうのです。デリケート村上とでも呼んでください。

急いで帰らなければ――。

モンスターたちをかわして走ります。ハーベルの塔は、森の街のほぼ真北なので迷いませんでした。

宿屋に泊まって出直しまーす。



©T&E SOFT　©NAMCO LTD.



カセット/ハル研究所/4月下旬発売予定/¥5600

GOZONZI YAZIKITACHINDOHCHU

御存知 弥次喜多珍道中

てやんでいっ! こちとら江戸っ子でいっ! すとーりーがどうの、謎解きがどうのなンぞとぬかしやがったらはったおすぞ! それよか腹ワタがちぎれるくれぇ笑かしてもらえるから、細かいことは一切気にすんねぇ!

文/ニョクマム古橋

プロローグ 江戸っ子・弥次さんのべらんめぇ珍道中でいっ!

ということで、弥次さんはチャキチャキの江戸っ子。人は弥次さんのことを行き当たりばったりの生活を送るお調子者なんてぇことをいうけど、江戸のお店の看板娘のお春はその弥次さんにベタッ惚れ。いやなにね、弥次さんだってお春に惚れちゃーいるんだが、どうも"照れ"が気持ちを素直にしちゃくれねぇ。南蛮流にいやあ、弥次さん〝シャイ〟ってわけさね。

で、お春とささいなことから口喧嘩。引っ込みのつかなくなった弥次さんは、お春との祝言(結婚)も間近いってぇのに、友達で律義者の喜多さんを強引に誘って、お伊勢参りに出掛けちまうってぇ具合いになっちまった。

そりゃ、お春は怒らあな。目のはじっちょを可愛く三角につり上げて、弥次さんを追っかけたね。

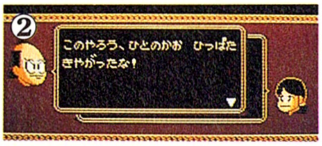
弥次さんは弥次さんで、追いつかれてたまるもんけぇと走るは走るは……。箱根のお山も一気に越えて、着いた所が由比の宿場ってわけさね。

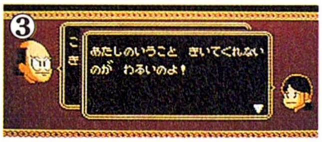
げーむはここから始まるってぇ寸法なんだが、こりゃま、片意地張らずにポンポン威勢のいい会話を楽しんでくんな。謎解きは難しかないからね。

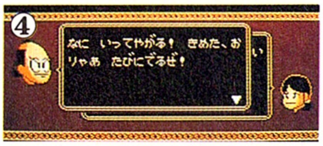


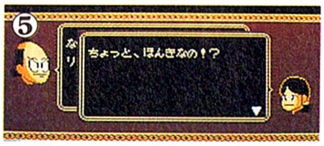
▲お春が追いかけてくることを知った弥次さんは追いつかれてなるかと走る走る……

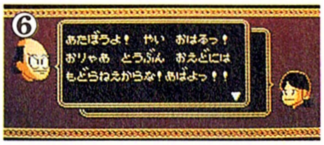


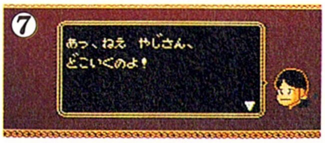












▲弥次さんとお春の喧嘩はほんのささいなことから始まった。弥次さんはべらんめぇ、といきなりお伊勢参りを決め込んで、律義者の喜多さんを無理矢理引っ張ってお江戸を後にする。そして怒ったお春は……。

◆主な登場人物◆

弥次郎兵衛



ひとことでいってお調子者。だけど困ってる人を見るとほっとけない、気のいい江戸っ子でもある

喜多八



ひとことでいって律義者。弥次さんの友達で、また知恵袋でもある。喧嘩はまっきりいって弱い

お春



弥次さんの許嫁。江戸のお店の看板娘だが、ちょっと意地っ張り。旅の途中に何者かに連れ去られる

信長の亡霊



あと1歩で全国統一できなかった、あの信長の亡霊。それも超ド級の悪霊。でもどこかヒョーキン

由比正雪



調子っぱずれの倒幕家。倒幕バットと対になってる倒幕ボールを捜し求めている ちょっとヘンな奴

二馬力一家親分



浜松にある宿屋の乗っとりをたくらむヤクザの親分。悪霊に取りつかれ、仁義を見失っている

じゅんじ



伊勢神宮へと向かう船の上の殺人事件の容疑者。名古屋弁のとぼけた奴。容疑者はほかにも2人いる

伊勢神宮館長



大名クラスの人物でもめったに会えないエライ人。三種の神器のひとつ、やたの鏡を持っている

◆わき役◆

うらないし



主にお春が今どのあたりまで追い着いてきているかを占ってくれる。後半には弥次さんの運勢も……

どうぐや



むらまさブレードをはじめとした、数々の武器アイテムを売ってくれる。だけど役に立つかどうか…

松尾芭蕉



めし屋さんに行くとたいてい会うことができる。この人の詠む俳句がパスワードになってるのだよ

ちり紙交換



神々しい剣の本数によりトイレットペーパーやティッシュに替えてくれる。数合わせが成功すると!?

第一章 由比の宿場

倒幕バットをちょーだいしちまおう

由比の宿場に着いた弥次さんと喜多さん。まずは人々の行列に出っくわす。はて何事かと列に加わってる人達に尋ねてはみたが、どうも要領返事でラチがあかねぇ。それしゃあってんで、列の先頭までちょっくら行ってみるかと腰をあげると——出たね、謎の老人。

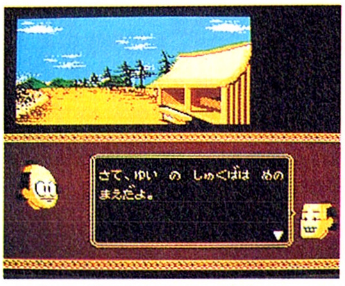
色々と話を聞いてみると、この老人はこの宿場の庄屋さんで、今、この宿場で大変な騒ぎが持ち上がってるってえじゃねぇか。そしてどうやらその騒ぎのもとは、由比正雪と名乗るへんな野郎で、たった1軒しかねぇ宿屋に立てこもって、何やら悪さをたくらんでるってぇことらしい。

それを聞いちゃあ、江戸っ子野次馬弥次さんだまっちゃあいらんねぇ。おっとり刀で宿屋までかけ出したね。

宿屋は捕方が大勢囲んでいて、なんとも物々しい雰囲気。ちょっと美人の女おかっぴき、さいさんに様子を聞いてみると——このさいさん、女だてらにおかっぴきやってるってぇだけあって、なんとも威勢がいいね。弥次さんも危うく由比正雪の仲間にされちまいそうになるが、通行手形を持ってたんで身元の証がやっとこさてきた。

ところが、だ。今度はこの女おかっぴき、弥次さんに宿屋の中にいる由比正雪をしょっぴいてきてくれだなんて、とんでもねぇことをぬかしやがる。いやなら弥次さん喜多さんひっくるめてお縄にしてやるってぇんだからおだやかじゃねぇやな。

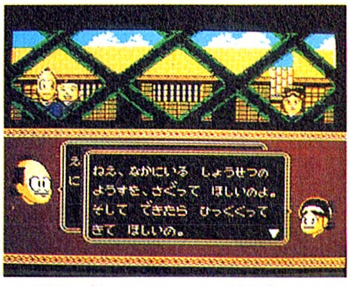
こうまでいわれちゃあ、弥次さんも腹ぁくくんなきゃしゃあんめぇと、宿屋の中へとへぇってくんだが、そこには倒幕を夢みるヘンな由比正雪が……。



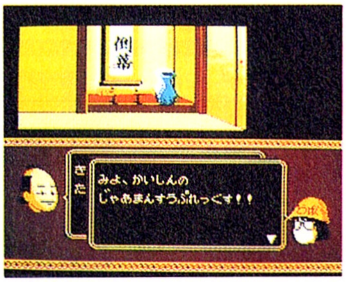
▲走りに走った弥次さんと喜多さんは、やっとのことで由比の宿場までたどりついた



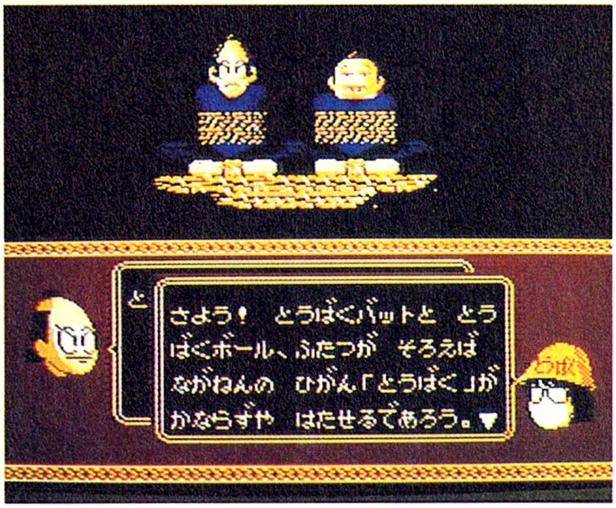
▲と、行列。どうやら宿屋に由比正雪と名のる男が立てこもっているらしい



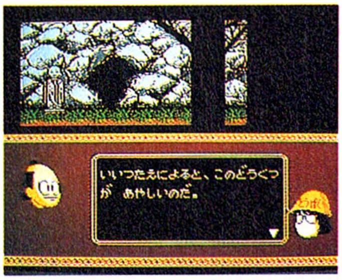
▲宿屋の前はものものしい雰囲気。おさいに由比正雪をひっとらえてくれと頼まれる



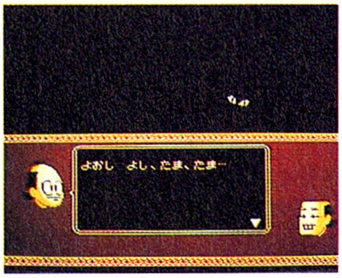
▲だが由比正雪は強い強い。コブラツイストにジャーマンスープレックスでノックアウト



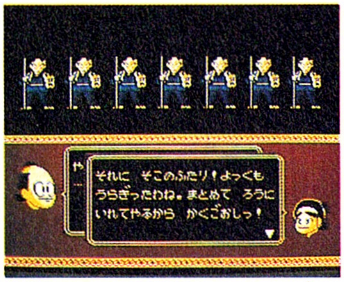
◀正雪につかまった弥次さんと喜多さん。命と引き替えに倒幕ボールを捜す手助けをしろと命令されちゃう



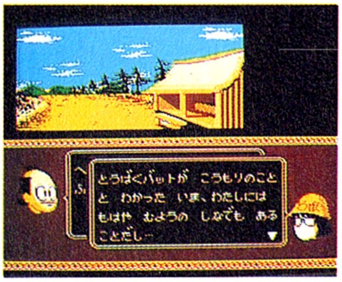
▲正雪によれば、このほら穴の中に倒幕ボールがあるという。恐る恐る入ってみると



▲中は真っ暗。結局捜し出すことができたのは、迷子のネコ、タマだけだった



▲ほら穴の外に出ると、おさいが捕方を引き連れて待伏せ。もはや絶体絶命!?



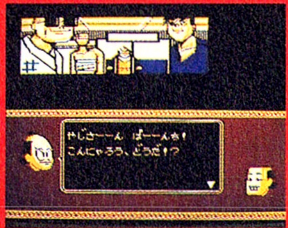
▲ところがドタバタやってるうちに"こと"はすんじゃう。そこへまたあの正雪が……

ほとんど漫才の弥次さん喜多さん

ひょーきん者の弥次さん、しっかり者の喜多さん。どうもこの二人、"ぼけ"と"つっこみ"の漫才コンビってぇ気がしてならねぇ。思わずゲラゲラ笑っちまうような、調子っぱずれの会話がアチコチに盛り込まれてて、息の合った漫才を見てるような心持ちになってきちまうわけさ。

ま、げーむの種類からいやぁ、あどべんちゃあってぇことになるんだろうが、こりゃ別に頭を悩ませるようなモノたぁ違う。大詰めこそまるちえんでぃんぐになってるが、あたぁ、本のぺーじをめくってくようなもんさな。

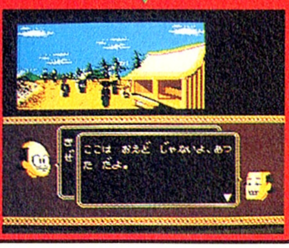
弥次さん





喜多さん





©HAL LABORATORY／HYPER WARE

カセット／SNK／4月発売予定／¥5900

BASEBALL STAR



ベースボールスター

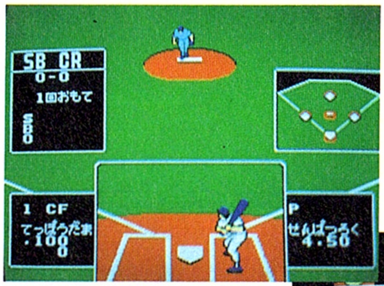
やっぱり、今年もファミコンの主流は野球ゲームになりそうな予感がする。前半だけでも３本のソフトが発売されるし、まだまだブームは続きそうだね。「ベースボールスター」はその中でも期待の１本といえそうだぞ。

文／ミラクル大浪

RPGの要素を盛り込んだ新しい野球ゲームの登場だ!!

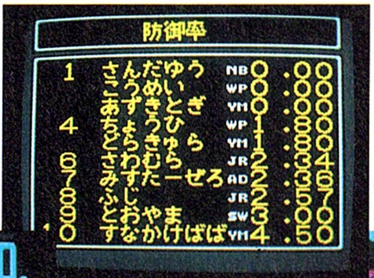
野球ゲームってのは人気抜群のゲームだから、いろんなメーカーが競って開発するのは当然。新作が登場するたびに、これでもかって感じでユニークな設定が盛り込まれてる。中には、変に凝りすぎちゃってかえってゲーム性をくずしてるのもあるようだけどね…。

もちろん「ベースボールスター」にも新要素が詰まってる。例えばチームのレベルアップ。選手能力をアップさせるだけでなく、新人を雇ったりトレードをしたりと正に現実のプロ野球感覚を味わえる。自分のオリジナルチームを育てていくという過程がとても楽しいんだ。もちろんバッテリーバックアップだからパスワードはいらないよ。



▲対戦は「リーグモード」か「VSモード」で行う。「リーグモード」では、参加するチーム数と試合数を決め勝率を競う。「VSモード」は、"1P""2P""試合をみる"のうち１つを選ぶ。リーグ戦の設定に関係なくいつでもできるぞ!!

▼オリジナルチームで試合に勝つと、収益金が入ってくる。そのお金で選手の能力ポイントを上げたり、新人を獲得しよう。もちろん、いい選手ほどたくさんお金が必要になるから、よーく考えてポイントを上げてね

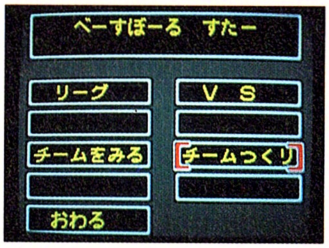


◀▼自分で成長させた選手が活躍すると妙にウレシイ。素直に感情移入できるのだ





キミ自身のオリジナルチームを作れば楽しさ倍増!!

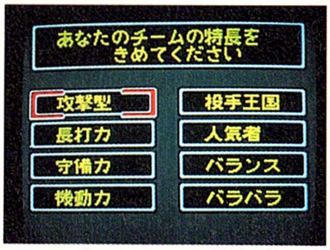


これまでにも、オリジナルチームを作れる野球ゲームはいろいろあったね。最近ではあの「ファミスタ'88」。選手名や打率・防御率などの数値を自由に変えられるのが最大の特長だった。

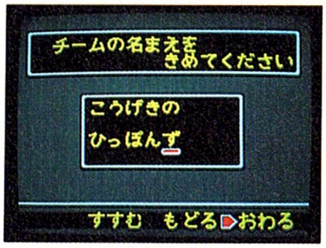
「ベースボールスター」のオリジナルチームは「ファミスタ'88」のように、能力を自由に変えることはできない。つまり、各選手の初期能力が決められていて、試合に勝つごとに能力ポイントを上げられるようになっているんだ。それだけに、選手ひとりひとりに愛着がわいてくるし、試合に勝つというゲームへの取り組み方も今までとはちょっと違ったものになるハズ。チームの特長も攻撃型・投手王国など８種類。自分の弱点を補強するようなチーム作りをして最強チームをめざそうぜっ!!



▲もちろん選手名の変更も可能なのだっ!!



▲キミの作りたいチームの特長を決めよう。８種類の中からひとつを選ぶ。バッティングに自信のない人はもち「攻撃型」だね!!



▲チーム名は16文字まで入力できる。前８文字と後８文字の各頭文字でチームイニシャルが決まる。写真の場合、KHチームだ



▲13チームのマークの中から好きなものを選ぼう。同時にユニフォームの色も表示されるぞ。茶色のようなシブい色もあるのだ



▲オリジナルチームは６チームまで作れる。いろんなタイプのチームを作れば６倍楽しめちゃうってこと!! こりゃオイシイっ!!

各チームの代表選手は強者ぞろい!! ビビるなよ!!

COMチームは全部で8チーム。下のADチーム、JRチーム、SWチーム、NBチーム、WPチーム、YMチーム、FHチーム、SBチームまでがCOMチーム。あとのチームは必本が作ったオリジナルチーム。それぞれの代表選手を並べてみると、なかなかスゴい奴がそろってるのがわかると思う。まぁ、オリジナルチームの選手の能力ポイントは初期データだからちょっと見劣りするけどね。でも、成長させていけばCOMチームの誰にも負けない選手にすることだって可能だぞ。また、COMチームを自分で操作することもできるから、2Pのときにハンデをつけて戦える。特にADチームはバカ強いぞっ!!

ADチーム



JRチーム



SWチーム



NBチーム



WPチーム



YMチーム



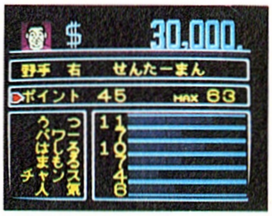
FHチーム



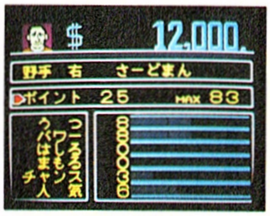
SBチーム



KIチーム



CNチーム



MSチーム



HYチーム



TGチーム



NRチーム



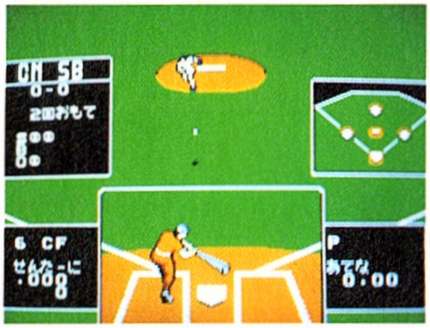
BBチーム



リーグ戦で試合開始!! 優勝をめざしてまっしぐら!!

オリジナルチームを作ったら、リーグ戦に出場してみよう。COMチームで参加してもいいけど、試合に勝っても収益金が入らない。つまり、COMチームの選手能力ポイントは常に同じってことなんだ。なんとしてでも勝ちたいって人なら別だけど、ひとつのチームをじっくり育てたいっていうなら、ぜひオリジナルチームで参加しよう。

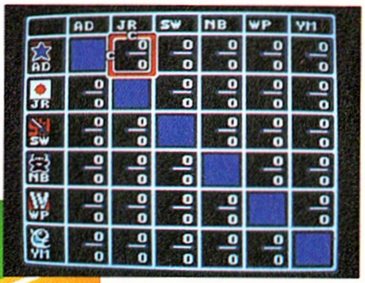
参加できるチーム数は2～6チーム。試合は1～25回戦まで設定できる。ただ、2チームでリーグを組んだときは、最低3試合はしなくちゃダメだぞ。設定が終わったら、対戦相手を決めてプレイボール!! さぁ、優勝をめざそう!



▲ボールを打つ瞬間に✚ボタンの上を押すとアッパースイング、下でダウンスイングになる。出塁したら、✚ボタンとBボタンでリードができるぞ。ランナーはバッターが打つと自動的に次の塁へ走るけど、✚ボタンの下とAボタンでランナーを止めることもできる!!

▼ボールを持った選手を一塁へ走らせたい時は、✚ボタン右とBボタンを押せばいい。選手が走っている途中、方向転換もできるから、ランダンプレーの間にスキをつくのはまず不可能だ



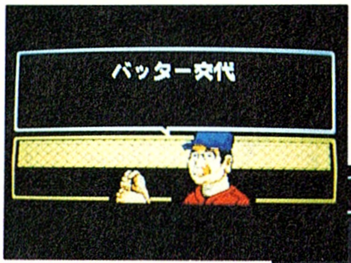


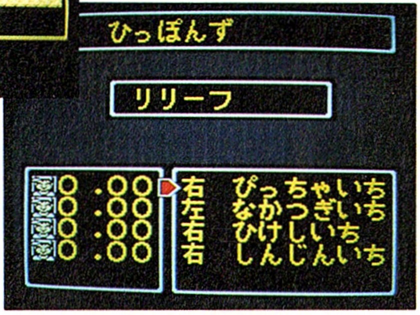
▲COMチーム同士のリーグ戦では、試合を見ないスピードモードがある。実際に試合を超高速で行っていて、チームの勝敗や個人成績もちゃんと記録されるという便利モードなのだっ!!

©1989 SNK CORP.

ここはひとつ代打でいこうっ!!

試合中、ピンチやチャンスになったら選手を交代させよう。バッターとピッチャーだけでなく、ランナーや守備も交代できるぞ。こういう時に「はしる」や「まもる」の能力がいきてくる!

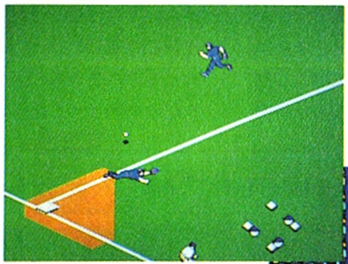


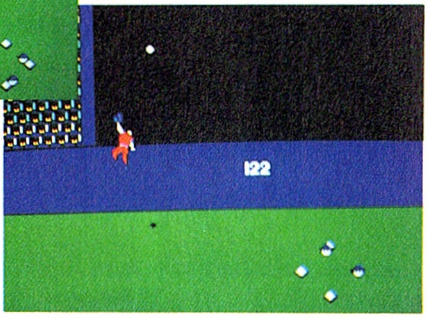


▲代打・代走・投手交代・守備交代のどの場面でもちゃんと監督が指示を出してくれるぞっ!! ▶ピッチャーを交代させる場合はスタミナマークに注意しよう。笑っているマークならスタミナ十分だから投げても大丈夫だ!!

これが究極のファインプレイ!!

最近の野球ゲームではおなじみのファインプレイ。もちろん「ベースボールスター」の選手もキメてくれます。なんといってもスゴいのはフェンスよじのぼりキャッチ。捕った時は快感!!





▲ダイビングキャッチは内野手のみ可能。普通には捕れそうもないと思ったら、✚ボタンで方向を指定しⒶかⒷボタンを押そう。華麗なるファインプレイ!? ▶究極の外野フェンスよじのぼりキャッチ。要はタイミング!!

ゲームセット! お楽しみはこれからなのだっ!!

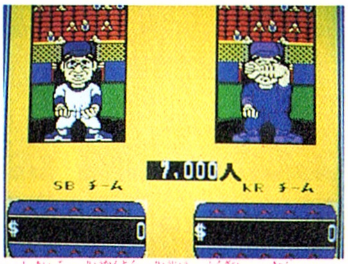
どんなスポーツにも試合後のそう快感がある。勝った負けたということじゃなく、思いっきりリプレイしたことの満足感みたいなものだ。ゲームの世界にだってそんなのがあってもいい。スコアボードを見ながら、熱闘の余韻にひたる。これが本当のツウというもの。勝利投手やホームランの記録も画面いっぱいに出るし、両監督の表情も見もの。負けた時は監督と一緒に泣こう!!



▲10点差がつくか、どちらかのチームが1回の攻撃で100点取るとコールドゲームになるぞ



▲その試合の投手成績とホームラン記録が大きく表示される。勝った時はウレシイけどね

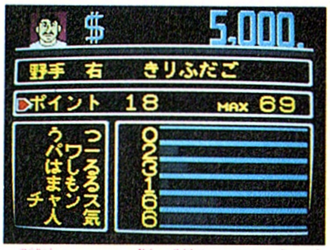


▲試合後の両監督の表情は複雑。お客さんがたくさん入って試合に勝てば言うことなし!!

まぁ、中には調子の悪い選手だっているものよ……

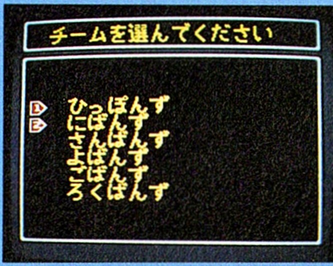
プロ野球のオフシーズンって、現役選手の引退とかトレードの話がかなりあるんだよね。ファンだった選手が他のチームにいっちゃうのってなんだか複雑な気分…(にし○とガンバレっ!!)

で、こんなことがゲームでもできちゃうんだから、もう完璧にリアルそのもの!! でも、あまりひんぱんに行うのはやめよう。選手の能力ポイントが低くたって、地道に育てていけばきっと活躍してくれる日が来ると思うよ。



▲能力ポイントの低い選手はMAX値を見て、育てるかどうかを決めたほうがいいね

トレード宣告!!



◀トレードはオリジナルチームの間で選手を交換できる。ただ、投手と投手、野手と野手でしかトレードはできない。だから投手を今より増やそうたって絶対ムリな話



◀トレードするふたりの間に大きな能力差があると、能力の高いほうの選手は、やる気をなくして能力ポイントが下がってしまうから注意。実にシビアですな、ハイ…

くび宣告!!



◀1チームは18人までしか登録できないから、新人をとるには誰かをボイしなきゃならない。MAX値が高く、育てがいのある選手だったら残しておいたほうがいいね

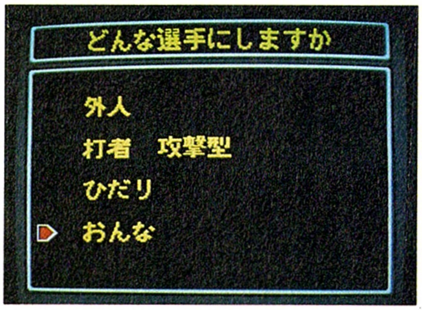


◀新人を獲得するにはこの方法しかないのだ。退団する選手の後姿を見送りながら、わがチームの発展を願おうっ!! でも、これだけ哀愁ただよう野球ゲームも珍しい

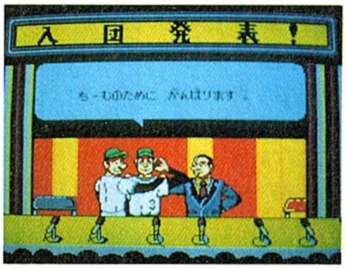
新人を獲得してキミのチームを強化させようぜ!!

チームのレベルアップをはかるには新しい選手を入団させるのがいちばん手っ取り早い方法だろうね。新入団選手は次の3タイプから選ぼう。〈1〉新人…能力値は高くないけどMAX値が高いので育てがいがある。〈2〉ベテラン…即戦力になるが、すでにMAX値近くまで成長しているので、それ以上の成長は望めない。〈3〉外人…強力な助っ人。ただ、さすがに契約金が高い。以上3タイプの中でどの選手を獲得するかはキミ次第。お金をためてから外人をとるか、早いうちに新人をとるかだね。

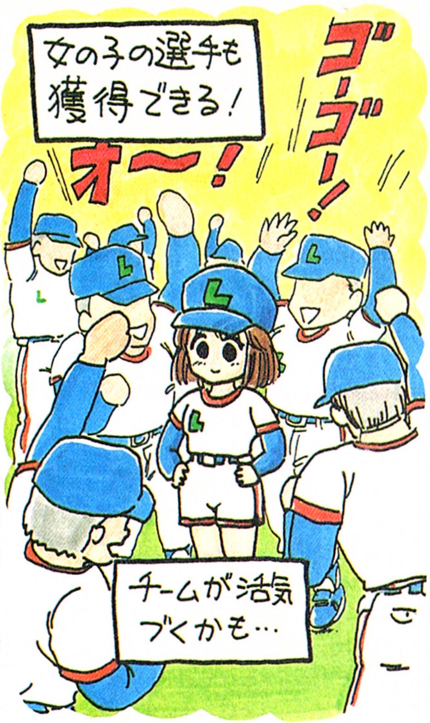




▲まず、新人、ベテラン、外人のどのタイプが欲しいのかを決めよう。次に、投手なら上投げ・下投げ、野手なら攻撃型・機動力型・守備力型の中からひとつ選ぶ。最後に、きき腕と性別を決めたら5人の選手が表示されるぞ。持ち金より契約金が高ければ入団はムリ



◀契約金を払えばすぐ入団となる。ベテランや外人なら先発で使い、新人ならじっくりと育てていこう



試合に勝ってお金を儲けるといいことがありそうだ!!

オリジナルチームで試合に勝つと、収益金が入る。そのお金でチームをレベルアップさせよう。新人を入団させてもいいし、選手の能力ポイントを上げてもいい。最初のうちは、スタメン選手のポイントを増やしていくのがいいだろう。特にサードの選手の「まもる」は重要。肩を強くして、内野安打を阻止するのだ。各選手のMAX値は固定だから、MAX値以内でポイントをうまく配分していくことが肝心だぞ。



▲収益金はオリジナルチームを自分でプレイして勝った時だけ手に入る。苦労して手に入れたお金というのはいつでもどこでもなぜかウレシイ!!

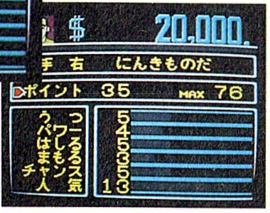
▼クリーンナップを打つ選手は「うつ」(ボールをミートする力)「パワー」(打球の飛距離)「チャンス」(信頼性)を中心にポイントアップさせよう!!





▲ピッチャーは投手能力だけでなく、野手と同じように「うつ」「まもる」などの能力ポイントも増やせるぞ

▼「人気」の高い選手は、観客動員数を増やす。つまり、勝てばそれだけ収益金が多くなるってことなのだ



個人タイトル争いも楽しめる。三冠王をめざせ!!

リーグ戦の目的は、試合に勝って優勝をすることだよね。まあ、それはどんなゲームでも同じなんだけど、「ベースボールスター」は"個人タイトル"で競うってこともできるんだ。つまり、打率・ホームラン数・打点・防御率・勝ち数・セーブ数の6部門でタイトル争いができるというわけ。毎試合ごとに記録されていって、各部門のベスト10をいつでも見ることができるのだ。ゲーム差が離れちゃったりしても、タイトルをとればやっぱり気分イイもの。



	試合	勝	敗	勝率	ゲーム差
1 AD	5	5	0	1.00	
2 YM	3	2	1	.666	2.0
3 JR	5	3	2	.600	2.0
4 WP	4	1	3	.250	3.5
5 SW	2	0	2	.000	3.5
5 NB	3	0	3	.000	4.0

▲リーグ成績表は勝率の高いチームから1位、2位…となる。ゲーム差は1位チームからの差。全チーム同率優勝もありえる!!

▼タイトル争いに入っている選手の能力ポイントを増やせば、もっと活躍するかもしれないぞ。COMチームの選手に勝てる!?



	じんぎすかん	WP	.705
	たけだだーすわ	SW	.666
	さんだーすはん	AD	.653
4	あいぜんさんた	AD	.652
5	あれくさんだ	WP	.611
6	あれひちとく	NB	.600
7	やぶるとなが	AD	.590
8	ぶおおいける	JR	.578
9	おまうた	AD	.565
10	ごうだ	JR	.555



▲なんといってもやっぱり目標は優勝!! オリジナルチームで優勝するのはムズかしいけど、がんばれば何とかなる!



ディスク／データイースト／前編発売中、後編2月10日発売予定／各¥3300

DANGEROUS TWO

探偵 神宮寺三郎 危険な二人(前・後編)

知らない間に犯人に仕立て上げられてしまう悪夢を見たり、聞き込みを不審がられてしょっ引かれ、2日間も取り調べを受けたり…と、なにかと不運な神宮寺さん。でも、我らが名探偵は前・後編メゲずにガンバるのだ。

文／S・MAN

この冬、AVGやるならコレだっ!

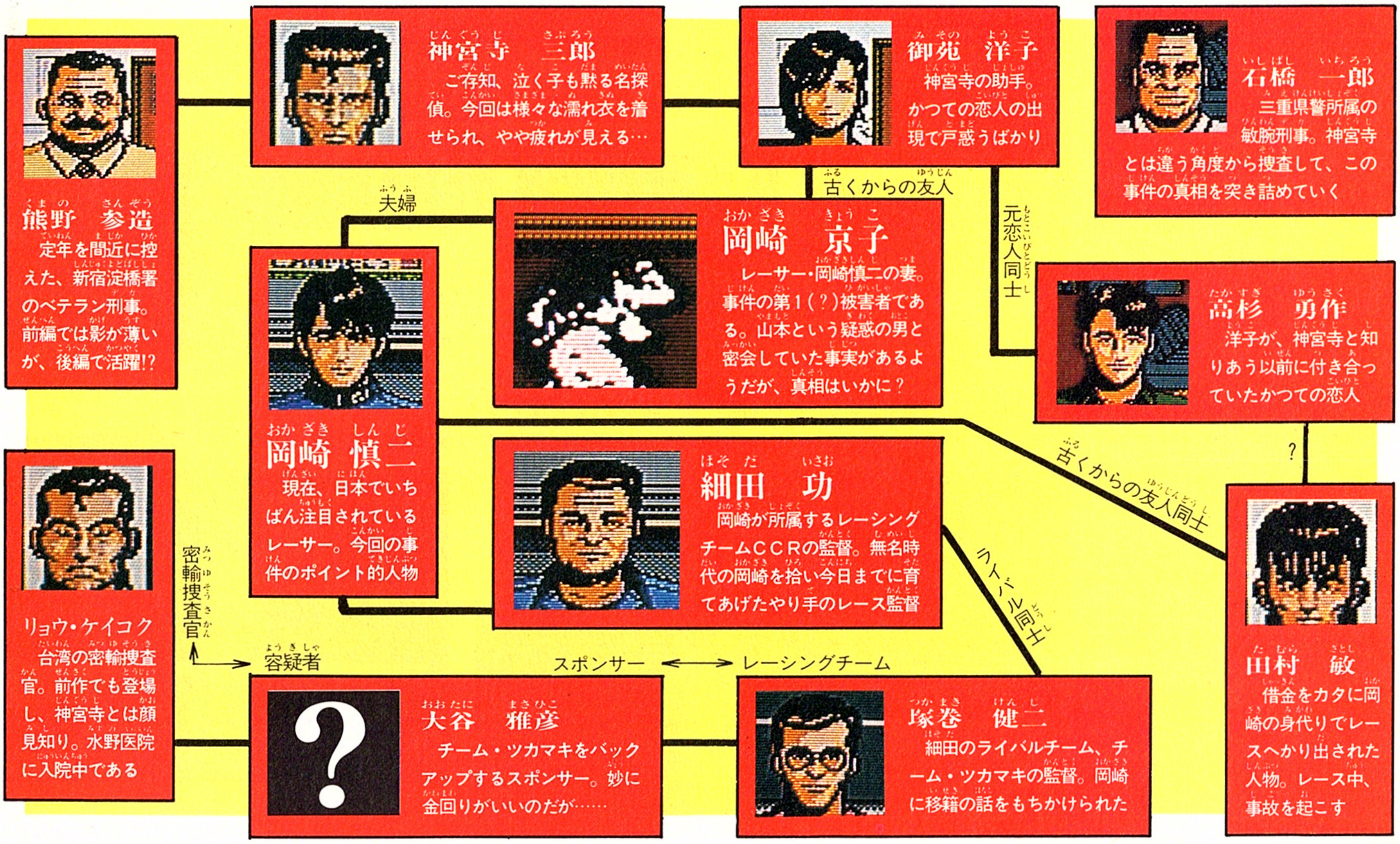
一時は不意の発売延期となって、どうなることかとハラハラさせられたこのゲームも、時間をかけてより一層クオリティを高め、ついに僕らの前でベールを脱ぎ去った。このゲームは周知のとおり、ディスク版である。第1作目がディスク、2作目がROM、そして3作目にしてまたディスクにとメディアが戻ってしまったわけだが、今や少容量とされるディスク版とはいえ、前・後編2枚にまたがる壮大なストーリー展開は、まさにシリーズ頂点に立つ超長編ミステリー大作というにふさわしい手ごたえである。ゲームバランスとして見ても、完成度の低いAVGにありがちな理不尽な状況設定や、単に苛立ちを覚えるだけのムダな2度押しコマンドなどはほとんどなく、純粋に心理的推理だけでクリアしていけるのでとても好感が持てる。この冬のひとときを費やす思考型ゲームとして、ワタシは一押しでお薦めしたい。今回は発売後ということで、前編完全攻略Q&Aをお届けしよう!

この事件のあらすじ

洋子の旧友・京子に誘われて、鈴鹿のサーキットレース観戦にやってきた神宮寺三郎と御苑洋子。聞けば京子の亭主・慎二がレースに出るという。だが、鈴鹿には、なぜか誘ったはずの京子の姿はみえなかった。

捜す間もなく、午後1時半にレースはスタート。しかし、トップを走っているべき岡崎が来ない。案の定、事故だった。その後、CCRの監督・細田に呼ばれて病院に行った神宮寺は、事故を起こした選手が岡崎ではないことを知る。一方洋子は、レース関係者が寄宿するホテル、スズカ・インへ向かう。そこで洋子は、京子の変わり果てた姿を見てしまう。神宮寺の捜査が始まった。

おりしもそのころ、ホテルではもう一つの事件があった。事件の被害者は、なんと台湾の密輸捜査官リョウだった。細田のライバルチームのスポンサー・大谷を密輸容疑で追いかけている途中、発砲事件に遭ったらしい。事件はさらに謎を呼ぶ……。



つまったときには捜査ルート・チェック表を参考に！

捜査ルートCHECK

通常の捜査手順は、以下のとおり25項目に整理される。このルートを参考にゲーム進行のチェックをしていこう

①神宮寺の事務所
このシーンでは、流れがつまったらタバコを吸ってじっくり考えるのだ

②鈴鹿・CCRピット
初対面の岡崎との会話は、洋子のことや京子の話にポイントをおくこと

③鈴鹿・コースで観戦
岡崎の順位が最下位だということに気づくと、やがて事故のどよめきが…

④鈴鹿・CCRピット
ピットで細田を呼び、話を聞いてみる。洋子は、ホテルの場所を聞き出すこと

⑤鈴鹿イン・フロント
フロントに必要事項を聞き、まわりにいる石橋と出会う。石橋の素姓を確認

⑥鈴鹿イン・403号室
変わり果てた京子の姿にかまけず、一刻も早く神宮寺のもとへ急げ！

⑦水野医院・ロビー
細田から事故の真相を聞き出した後、看護婦、洋子から必要事項を聞き出す

⑧ホテル➡CCRピット
事件の確認のため鈴鹿インに向かう。その後ピットに戻り、岡崎の情報を…

⑨鈴鹿・コースを捜査
ピットで聞いた岡崎についての噂をもとに、コースで塚巻を探して聞き込み

⑩鈴鹿イン・3階
再びホテルに聞き込みに出向く。従業員に対し探偵らしい振る舞いを見せる

次ページへ続く

捜査の基本は、まず情報を足で集めること・その情報を整理すること・整理された情報をもとに推理し、また新たな切り口で違う角度から調べ直してみること。ＡＶＧファンなら当然のことながら実施していると思うが、それでもいくつかの難関は出てくるかもしれない。そんなときのために、今回は「整理された情報」として、捜査ルートとＱ＆Ａを用意した。ただし、これはあくまでもヘルプ。わかるところまでは、必ず自分の推理で進めてくれ。



Q 京子が泊まっている部屋に行けないのです

洋子が単独でホテル鈴鹿インに向かうシーンで、フロントに京子のことについての話を十分に聞いたのですが、以後京子の部屋へ行けません。なぜ？

A メゲずにしつこくあたりを見回してみよう

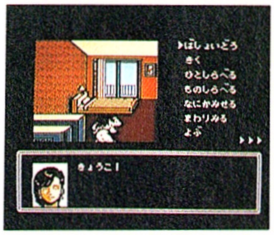
ホテルのフロントに聞けることをすべて聞いたあと、もう一度そこで京子を探してみたかな？　京子についての聞き込みや、あたりをモロに探している風の行動をとっていれば、なにやら怪しげな男が近寄って来るはず。彼こそ、三重県警の刑事・石橋一郎なのだ。しかし、彼はなかなか素姓を明かしてくれない。おまけに、洋子のことをジロジロとイヤラシー（？）目でみるのだ。洋子の性格を考えてコマンドを選べば、京子の部屋403号室へ行けるぞ。



◀石橋刑事は、自分からは刑事だと名乗らないのだ



◀ピットで京子の泊まっている場所を聞いて駆けつける



◀石橋刑事についていくと、見るも無惨な殺人現場へ!!

Q 塚巻から岡崎の情報を聞いたあとの行動は？

ホテルの現場を確認しようと思ったのですが、今はもう403号室は立ち入り禁止になっていてラチがあきませんでした。その後ＣＣＲピットへ行き、コースで塚巻に会うことができたのですが、塚巻から岡崎の話を聞いたあとに、次にどのように行動すればいいかがイマイチつかめないのです……。

A ホテルの従業員からすごい情報が得られるぞ

コースで気弱な塚巻をバンバン脅かして情報をもれなく聞くと、塚巻はどこかへ消えてしまうよね。その後ピットへ戻って聞き込みしても、それは塚巻と会う以前の情報となんら進展はない。となると、やはり事件は現場からということで、ホテルに行ってみるしかないよね。でもホテルの３階では、まださっきの従業員・小曽根が見張ってる。こいつ、ヤケに真面目くさってて、何を聞いても答えようとしない。いや、待てよ……。こいつ神宮寺がなぜここに足を運んでいるか気づいてないのかも。つまり、神宮寺が探偵だとわかるように聞き込みすれば、興味津津で情報を提供してくれるんだ。



▲岡崎は、今年いっぱいでＣＣＲをやめ、チーム・ツカマキに移籍しようとしていた



▲塚巻は気の弱そうな男。すぐ逃げようとするが、呼び止めて脅せばいろいろ話すぞ



◀探偵らしく事件のことを聞けば、彼は興味を示すんだ

Q 男の手術が終りいろいろ情報を仕入れたけど

岡崎の身代りの男・田村から、山本や高杉のことを聞かされたのですが、その後の進展がうまくいきません。なにか忘れているのですか？　もっとほかの場所に行って、別の情報を仕入れたほうがよいのでしょうか？

A あの当時にホテルで起きた別の事件とは!?

田村からの情報によれば、岡崎が実際に殺そうとしたのは京子ではなく、山本という男だったらしいね。それもそのはず、山本は岡崎を長年に渡って脅していたみたい。で、その後の行動なんだけど、やはりまたホテルの小曽根から、今度はホテルで起きた別の事件のことを知れるぞ。ホテルへＧＯ！



▲ホテルの次は水野医院へ。２号室にはなんとリョウが横たわっているではないか!!

⑪鈴鹿イン・フロント
ホテルのフロントで塚巻を見つける。塚巻から大谷の人物像を探り出す

⑫水野医院➡1号室
看護婦から男の手術の経過を聞き、1号室で田村の聞き込みを開始する

⑬鈴鹿イン・3階
小曽根から、ホテルの地下で起きた別の事件についての情報を仕入れる

⑭水野医院➡2号室
看護婦に、後から入院した男の容体を聞き、2号室のリョウのところへ行く

⑮鈴鹿イン・フロント
石橋刑事の強引な取り調べに疲れたので、タバコでも吸って一息つく

⑯水野医院・2号室
リョウに大谷のことについて聞く。多少乱暴にしてでも詳しく聞き出すこと

⑰1号室➡ロビー
田村が眠っていることを確認し、看護婦に田村あての尋ね人のことを聞く

⑱鈴鹿イン・フロント
ホテルのフロントで、高杉が現れるのをひたすら待つ。かなりしつこく待つ

⑲鈴鹿イン・303号室
ホテルの303号室に入れたので、ここで今までの経過を振り返って考える

⑳水野医院・2号室
命を狙われているリョウのそばで、夜通し見張ってなければならないのだ！

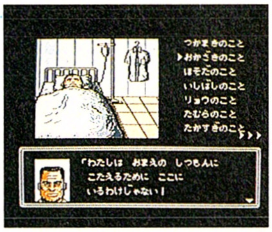
㉑1号室➡ロビー
1号室の田村が謎の失踪。部屋にあった「かみきれ」を看護婦に見せる

Q リョウがいる病室から出られないのですが…

病院のロビーで石橋刑事に会ったと思ったら、いきなり署に連行されてビックリしました。その後ホテルに戻ったら、再び刑事に呼び出され、現在リョウのいる病院の2号室にいます。事件についてや大谷のことは情報を得ましたが、なぜか病室から外へ出られないのです。何を忘れているのですか？

A 病人を脅すのはなんとなく気がひけるけど…

リョウに対しての一通りの質問は、当然のごとくしたと思うんだ。それでもその場を出れないなら、やはり何か足りないんだよね。リョウはまだ、完全に回復してないかもしれない。そこに注目してほしいんだ。つまり、意識をハッキリさせるために、脅すわけ。脅すっていうと、友だちに対して聞こえが悪いけど、励ます意味でやってみよう。すると、今まで薄らいでいた記憶がよみがえってくるはずだ。



◀ここで石橋刑事に何か聞いても、何も答えてくれないぞ



◀リョウを撃った相手は、サングラスに口ヒゲの男……？



◀リョウは大谷のことを追って日本にやって来たという



◀「山本さんは来ないわよ！」これは何を意味するのか……

Q リョウの病室で足止めをくらってるんです！

ホテルで高杉と会うことができました。その後、303号室で今までの経過を振り返り、リョウの身の危険を察して病院へ行きましたが、そこから先はまるで進めなくなってしまったのです。

A ここであることに気がつかないとハマるのだ

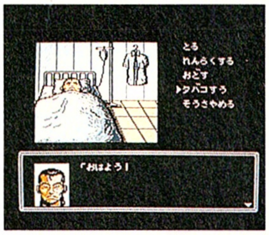
つ、ついにこの問題に触れなければならないのか……。実はこのシーンは、前編の中で最大の難関かもしれないんだ。今までのコマンド入力とは少し違う考え方をしないとならないからね。おそらく、そこに気がつかなければ、この先まるで進展しないだろう。そこでちょっとヒントを教えておこうね。リョウは寝ている。しかも今は深夜。となれば、神宮寺の行動も合わせるっきゃない。眠い、けど眠れない……。



◀体を休めるためには、どうしたらいいのか考えてみよう



◀リョウはだいぶ回復したのだが、いまだ病床を離れず



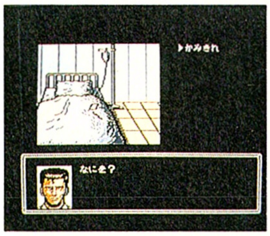
◀一夜明けた病室。神宮寺はあまり眠れなかったらしい

Q 突然の田村の失踪に、なすすべがないのです

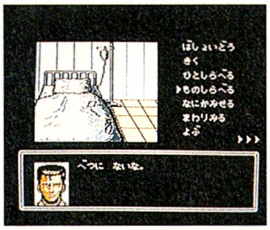
突然、田村が跡形もなく失踪してしまい、途方に暮れています。看護婦にいくら尋ねてみても、何もわからないというし……。ここで何か手掛かりをつかむことができるのでしょうか？

A ここでも、通常あまり使わないコマンドを！

田村がいた病室、1号室の中はくまなく調べてみたかな。うーん、調べても何も出てこないか……。そう、ここで使うコマンドも、さっきと同じように、普段あんまり使われないものを選択しなくてはならないんだ。それは、このゲームの特徴をよくとらえていれば、すぐにわかることだ。つまり、このゲームはアイテムが少ないでしょ。だから、アイテムをどうこうするようなコマンドは……？　それよ、それ！



◀何か手に入るようなものだったら、直接手にとって……



◀部屋の中をいくら調べても、何も見つからないぞ！

㉒鈴鹿イン➡水野医院
行けるところをシラミつぶしに行き、再び水野医院に戻ってくると……!!

➡

㉓事故現場➡鈴鹿イン
田村が事故を起こした現場で、事故について聞き込み。即ホテルへ戻る

➡

㉔鈴鹿イン・フロント
ホテルで高杉に会い、例の手紙の真相を確かめる。洋子から連絡が入る

➡

㉕水野医院➡東京
神宮寺はリョウの身の安全を確かめるために病院へ向かったが、リョウの身柄はすでに石橋刑事が保護していた　さて、これでもう鈴鹿でできることは全て終った　これから先は、洋子の待つ東京へ戻って、最終的なツメの捜査に入るぞ　東京では現在、何がわかっているのだろうか？　急げ!!

岡崎を追いかける途中、事故を起こしてしまう神宮寺

さて、気になる後編は!!

さて、これで一応、前編の攻略ポイント（となるであろうところ）の紹介は終った。次はいよいよ、事件の解決に迫る後編を、少しだけ紹介するぞ。後編の始まりは、東京の高杉の住むマンションの前（便宜上ここで洋子が出てきて状況説明をする）からスタートするんだ。前編の最後を見た人なら、そのつながりはわかってると思うけど、最後のシーンで東京に帰ってきた神宮寺は、高杉のマンションから逃走する岡崎をバイクで追いかけて行っちゃったよね。あのあと、一体神宮寺はどこまで行ったのか？ 相手は現役のバイククレーサーだけに、すぐ見失ってるんじゃないのか？ なにせ神宮寺のほうは、18才のころ以来バイクには乗ってないときてる。そう、当然追いつけるわけがない。でも、さすがに姿だけは見失うことはなかったんだ。その時、路地から１台の車が……!!



▲ついに岡崎までもが死に、疑惑はかつての恋人高杉に向けられる。洋子の心境は…

ついに岡崎を追いつめた

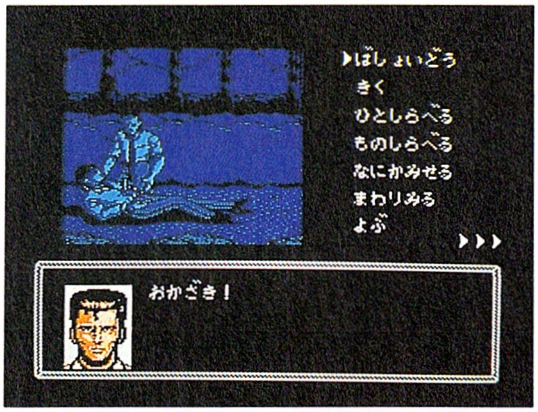
事故といっても、少し接触しただけでケガはなかった。そしていかにもアチラっぽい黒塗りの車から出てきたのは、明治組の豪造親分だった。幸い、神宮寺と親分は顔見知りだったので、面倒なことにはならなかったが。肝心の岡崎は、どうやらこの先の井ノ頭公園に逃げ込んだらしい。夜の公園は、酔っ払いとアベックだらけだった。必死で岡崎を探す……。……いた！ しかし、なんと岡崎は出刃包丁で腹を刺されていたのだった!! そのおかげで神宮寺は警察に連行されてしまう。



◀逃走する岡崎を追う途中、神宮寺は接触事故を起こしてしまう



▲警察で行なわれた事件の記者会見では、大谷の写真だけが配られた



◀せっかく追いつめたものの、岡崎は何者かに腹部を出刃包丁で刺されていたのだ！



▲岡崎が死んだことによって、アリバイの不明確な高杉の疑惑が浮び上がってきた



▲岡崎は、確かに京子殺害計画を立てていた。だが、実際に手は下せなかった……

高杉が事務所に姿を現した

警察では、岡崎が死んだことによって、一連の事件の記者会見が行なわれていた。石橋刑事は、事件の内容は発表せずに、中心人物と見られる大谷の写真を配るだけで会見を終えた。――洋子は事務所で１人で途方に暮れていた。そこに、ある男が尋ねてきた。高杉だ。高杉は、一連の事件での岡崎との関係、山本の人物像や田村のことについても、正直に洋子に話したのだった。彼は、岡崎は無実だというのだが……!?

――事務所の奥で物音が聞こえる。神宮寺は帰っていたのだ。熊野刑事の口利きで、すぐに釈放されたらしい。高杉が言っていたことは果たして真実なのか？ 神宮寺は、新たな情報を求め、再び動きだした。



▲高杉は洋子に、岡崎から聞いた事実をありのまま告白。だが、真実かどうかは…!?

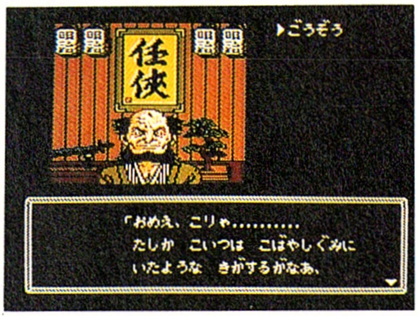
後半で新たに登場する人物



豪造親分
暴力団・明治組の親分。神宮寺とは、以前から顔見知りの仲である



西村 美紀
死んだ田村の恋人。岡崎とも知り合いで、なぜか岡崎を恨んでいたらしい



明治組へ行ってみると……

◀現在、手元には大谷の写真がある。そこで、まず明治組の豪造親分に、その筋の人間での心当たりを尋ねてみた。すると、六本木の小林組に、写真に似た男がいるというではないかっ!!



▲高杉が事務所に来たとき、神宮寺はすでに警察から釈放されて戻っていたのだ

謎の人物大谷は果たして何者なのか？ 小林組へ急げ!!



パチ夫くん2

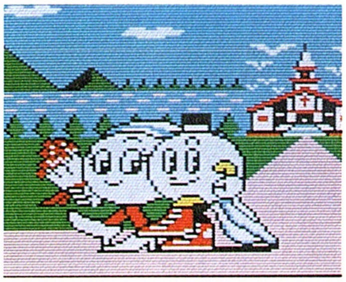
ファミコンソフトにしては異色の、アダルトソフト、〝パチ夫くん〟シミュレーションだか、環境ソフトだか、よくワカんないけど、妙にハマっちゃうんだよネ。パチ夫くんの第2弾が登場というので、さっそくトライ！

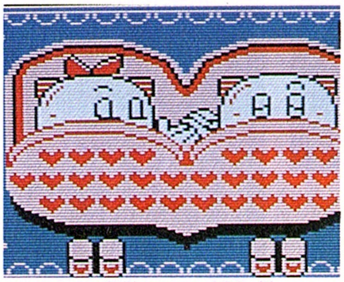
文／大堀康祐

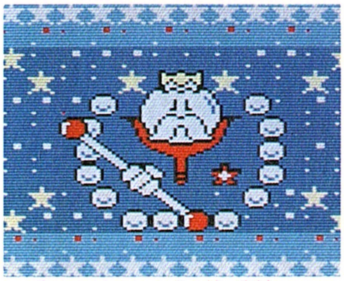
2のストーリーは!? と言うと……

前作で晴れてパチプロ名人となったパチ夫は地球でかわいいお嫁さんをもらって幸せに暮らしていました。ある日パチ夫はふる里の星のパチンコ大王の夢を見ました。大王が言うには、「さらに試練をつんでスーパーパチプロとなって故郷へ帰ってこい」との事。パチ夫のパチンコ修業は、まだまだ続くのでした… が今回〝2〟の大まかなストーリー。前作のノリを忠実に受け継いだ第2弾。パチンコ台も全台入れ替え。種類も多くなって登場だ。







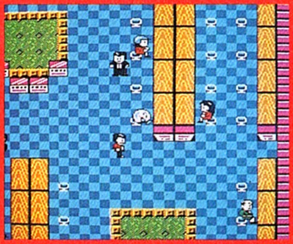


▲パチプロ名人となり、地球で奥さんをもらって暮らしているパチ夫の元に大王からのメッセージが… というストーリーがきれいなグラフィックスと共にデモ表示されるっ

前作はと言うと…

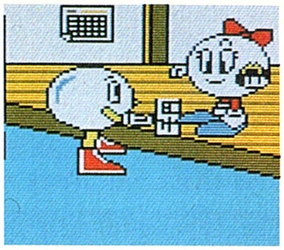


▲前作では、パチ夫はパチプロ名人(何か変)をめざしていたんだ



▲前作での〝ジョイ〟店内。2と比べて台数、台種とも少なかった

軍資金をもらっていざパチンコ屋へ



▶三千円も軍資金がと思いきや実際は玉100発でスタート。悲惨

スタートボタンを押したらゲームスタート。スーパーパチプロ目指しての、パチ夫くんの修業の日々が始まったワケだ。パチンコ屋1店をクリアーするのに奥さんからもらう軍資金は3000円。これを元手に全10店をクリアーするんだ。エアーバイクにさっそうと飛び乗り、目指すは1号店「デルデル」だ!!

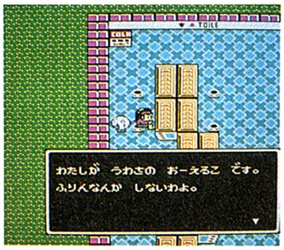


◀エアバイクで町内を移動。目指すパチンコ店は何処



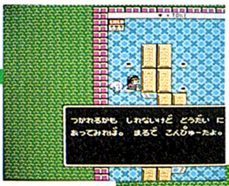
▶小手調べは「デルデル」から…本当出そうな名前

店についたらまずは情報を集めよう。



▶新しい店に入ったらまず「話」をする」これ基本だよ！

パチンコ店についたらいきなり勝負せず、まずは人と話をし、情報を集めよう。相手によっては、必勝法や開放台の番号を教えてくれたりするんだ。1回話したからと言って、もう1度話さなくていいというワケではない。他人から得た情報を話す事によって、始めて情報を教えてくれる人もいるからだ。



◀人によってはこんなにウレしい情報を教えてくれる



▶何度か話さないと話をしてくれない人もいるんだ

基本の基本 こまめにセーブ

パチ夫くんは持ち玉が0になるとアウト。店を変えたり打ち止めにした後、玉は精算され、100発からの再スタートとなる。この時運が悪いとすぐゲームオーバーになってしまうので、もしもに備えてまめにセーブしよう。



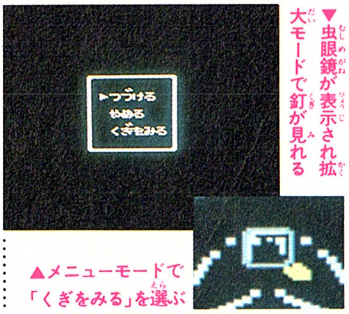
▶パスワードが聞きたい時は、店のカウンターのお姉さんに会おう



◀取りまちがえを防ぐためにも、パスワードは2回聞こう

勝つためには釘を調べよう!!

パチンコを始める時、最も大切なのが「釘を見る」ということ。釘により玉の流れ方・チューリップ・役への入りが大きく左右されるので、台の前に座ったらいきなり打ち始めるのではなく、まずはセレクトボタンを押し、「釘をみる」モードで釘の傾きを調べよう。最初は持ち玉数が少ないので、特に入念に「釘をみる」コマンドを使い、慎重に台を選ぶようにしよう。



▲メニューモードで「くぎをみる」を選ぶ

▼虫眼鏡が表示され拡大モードで釘が見れる

役回りを見るのが重要

台の種類によって、釘の並びも異なるので、どの釘向きが良いのか一概には言えないんだけど、大まかに出る台か否かを選ぶ目安は、その台の役回り(特に入賞口)に関する釘の並び、向きの良い物を選ぶということ。飛行機物では、下の1と2の入賞チャッカー上の通しの釘。スリーセブン台では、ルーレットのスタートロ周辺の釘の向きに特に注意だ。

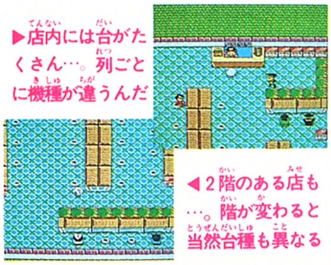


◀飛行機もの(ニュートン等)は通しの釘が肝となる

▶スリーセブン台はGoと書いてあるスタート近辺

機種別攻略法

全体的な釘の良し悪しもあるが、大まかにその種類の役回りに関する釘の並び方の良いものが玉の出の良い台だ。台の種類は大きく分けて4つ。それぞれに対して良い釘を知る事が必勝法。



▶店内には台がたくさん…。列ごとに機種が違うんだ

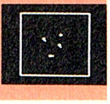
◀2階のある店も…。階が変わると当然台種も異なる

▼一般台



打ち止めは2500発。盤の中央の役の左右上の釘の開き方がポイント。間が広い程、玉が入り、チューリップが開くぞ。

▶これくらい開いていると、打ち止めはかなりラク

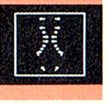


▼飛行機台



打ち止めは2500発。下段1のチャッカー上の通し釘が狭く、チャッカー釘が上向きで広がっている台がベスト。打ち止め必至。

▶この釘並びだと、打ち止めまでは時間の問題

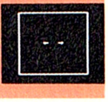


▼777台



Goの入賞口上の釘が上向きで広がっていると良い。役のポケットわきのGoへの釘が広く開いていると、打ち止め時の玉数大!!

▶とにかく広く開いているとイイ。下向きも可

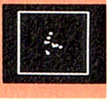


▼一発打ち止め台



中央スロープへ通じる釘の開き具合が命。ここを通らない事には話にならないので、なるべく広めの台を選ぼう。

▶これくらい開いていると打ち止めの可能性大だ

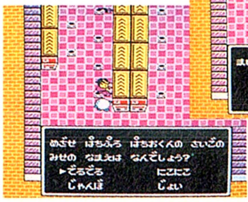


会話にウエイトがかかりAVG的に……

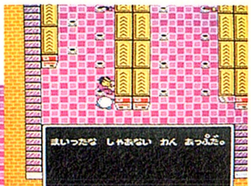
前作"パチ夫くん"とゲーム的に大きく変わった点が「会話によりウエイトがおかれた」というところ。前作では単にワンポイントのアクセント的な意味あいしか持っていなかったが、2では人と会話をすることにより、情報、特にスリーセブンのリーチ目や、固定打法の方法、開放台の台番号を知ることができるようになっているんだ。前作と比べて、よりAVG的色彩が濃くなったと言えるね。とにかく店に入ったら、人と話をしまくろう!!



▲リーチ目を教えてくれる。これでスリーセブンはラク勝だ!



▼いきなりパチ夫くんに関するクイズだ…



▲正解すると1up。これで安心して遊べるぞ

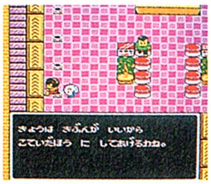
必勝法!!特殊打法を使って規定台数を打ち止めろ!

各パチンコ店には規定台数が設けられており、それをクリアーすると閉店となり、次のステージへ進めるんだ。先のステージへ進む程規定台数は多くなっていくので、途中途中で人から必勝法や特殊打法を学び、それに十分対処できるようにして行こう。

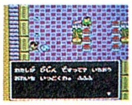


▶レバーに注目!コインでおさえる"固定打法"だ

固定打法

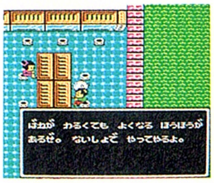


◀▼東大のメッセージを伝えると…

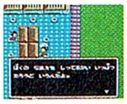


前作ではウラ技であったコインによる固定打法は、今回はプレイ中人から授かる正式な技となったんだ。(本当のパチンコなら違法だけどネ…)人に親切にしたり、伝言を伝えたりするとそのお礼として伝授されるんだ。

バネ正常化

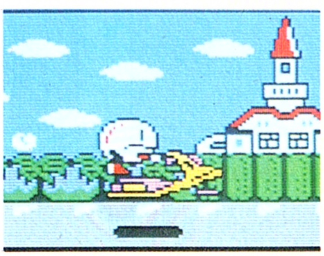


◀▼一発太郎はバネを直してくれる



パチンコをやっていて気になるのがバネの不正確さ。いくら釘が良くても、バネが悪いと思い通りの位置をねらえず、大変なんだよね。これをなおし、正確に玉を打てる様になる技を、2では授かることができるんだ。

固定打法等の効果はそのステージ(店)のみ。新しい店に入ったら、まずこれらの技を教えてもらい、ベストコンディションでプレイできるようにしよう。スーパーパチプロとなり故郷に帰るまで、パチ夫のパチンコ人生は続く……。



©1988 COCONUTS/C-DREAM

ファイナルファンタジーII Q&A

カセット　スクウェア　発売中　￥6500

ＦＦIIが発売されておよそ１ヵ月。そろそろエンディングを迎えようとしている人もいるんじゃないかな。いっぽう、途中でつっかかってニッチもサッチもいかなくなっているって人も少なくないのでは？今回はＱ＆Ａでポイントを紹介！ちょっとした見落としでも先へ進めないってこともあるからＱ＆Ａ見てもう一度チェックしよう。

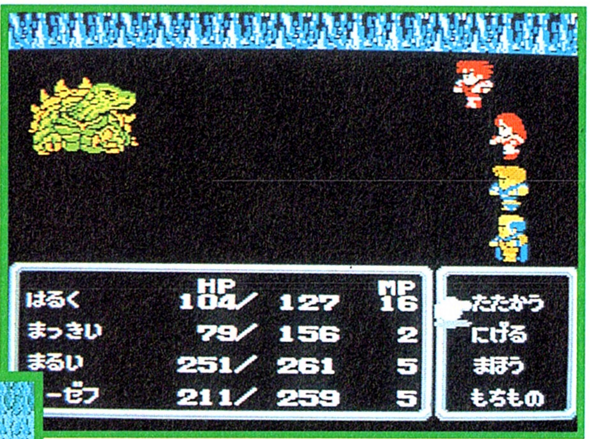
Q どうすればカシュオーン城の扉を開けられるの？

A 雪原の洞くつでめがみのベルを手に入れよう！

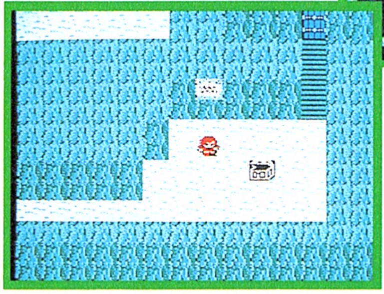
ポフトへ行くと飛空船で簡単にカシュオーン城へ連れて行ってくれる。でも、１階の扉はガンとして開かない。結論から言うと扉を開けるにはめがみのベルが必要なんだ。このベルはサラマンドの北にある雪原の洞くつの最下層にある。まず、ここまでの道のりを順を追って紹介しよう。サラマンドに行くと男たちがセミテの洞くつで労働させられているという。そこでセミテ洞くつへ入って男たちを助け ミスリルを手に入れる。アルテアにいったんもどって、バフスクへ行き地下通路を発見して大戦艦へ迫ると、完成して飛びさってしまう。シドに大戦艦の弱点が太陽の炎であることを聞き、アルテアへ戻ると、太陽の炎はカシュオーン城にあり、その扉を開けるにはめがみのベルが必要であるとの情報を得る。そこでサラマンドに行ってヨーゼフと話すと、彼は雪上船をセミテ洞くつに隠してあるって言ってパーティーに参加してくれる。雪上船を手に入れて雪原の洞くつへ。最下層でアダマンタイマイがめがみのベルを守っているので、こいつを倒して手に入れるんだ。これで、カシュオーン城の扉が開き、ここでゴードンがパーティーに参加する。４Ｆでエギルのたいまつを取って１Ｆの太陽の炎をともすんだ。これで、大戦艦を破壊する手立てが整ったことになる。



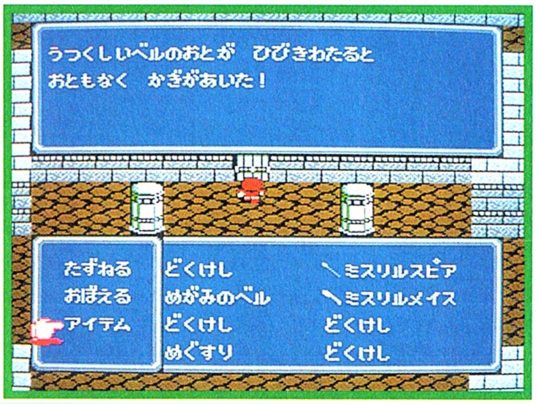
▲ヨーゼフがパーティーに加入してくれた。彼の情報をもとに、セミテの洞くつの隠し部屋へ行って雪上船を手に入れよう。そして雪原に入るんだ



▲雪原の洞くつの最下層でめがみのベルを守るモンスター、アダマンタイマイ。こいつは強い。でも、この洞くつのどこかにあるアイテム、南極の風を使えばいっぱつでやっつけられるぞ

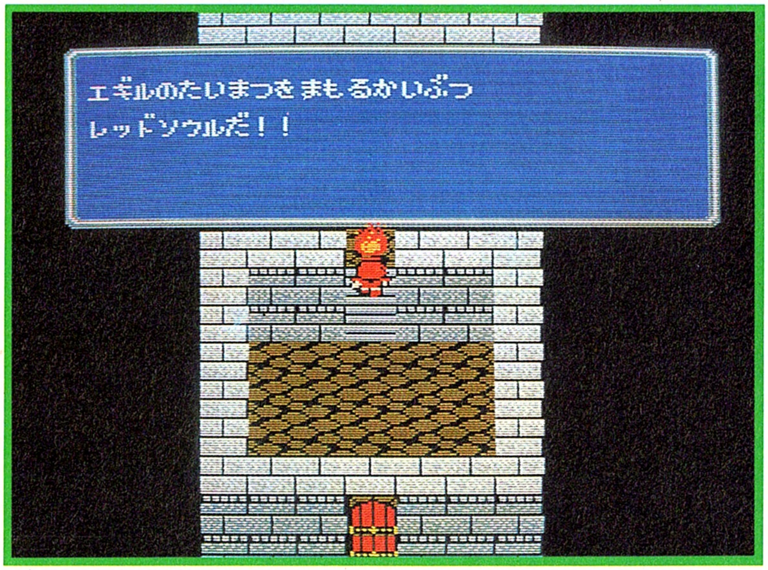


▲みごとアダマンタイマイを倒し、めがみのベルを入手したら、右にある扉からＢＩへワープ。ＢＩから外へ出る瞬間、大きなイベントが起きる



▶めがみのベルを持ってカシュオーン城へ来て、扉の前でベルを使うと、待ちに待ったドアオープン。進んで行くとゴードンがいてパーティー参加

▼レッドソウルを倒して宝箱を開けてエギルのたいまつを手にするのだ。このたいまつを使って、１Ｆにある太陽の炎を手にしよう





◀エギルのたいまつを守るレッドソウルだ。こいつはＨＰ540でファイア、ブリザド、クラウダ、サンダーの魔法を駆使して襲ってくる。弱点がないのでメンバー各自もっとも効果ある攻撃をしよう

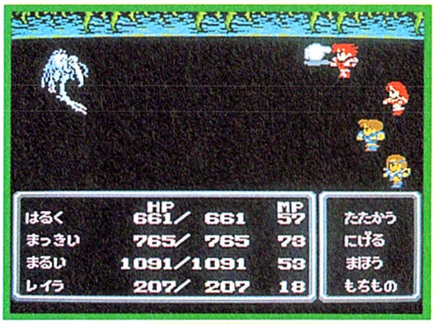


▶１階でエギルのたいまつに太陽の炎をともしたら、いよいよ大戦艦へ乗り込んで、エンジンルームに炎を投げ込んで破壊するのだ

Q HPがなかなか上がらないので困っているのですが!?

A 傷つくことがHPアップの早道なのだ！

ＦＦIIではいわゆる経験値というものがない。ＨＰは敵からダメージを受けた度合いによってアップしていくという仕組になっている。だから、敵から逃げてばかりいたら成長はできないんだ。しかし、ある程度成長して武具もいいものを身につけると弱いモンスター相手では軽く勝ってしまって傷つくことが少ない。といってダンジョン内の強いモンスターではダメージが大きすぎる。そこで、ちょっと邪道なんだけれど、町の近くで戦闘シーンにして仲間同士で傷つけ合うんだ。この時、ケアルや黒魔法も使って戦うとＭＰも早くアップするぞ。で、町へ戻って宿屋でＨＰとＭＰを回復すればいい。これでＨＰ、ＭＰはぐんぐんアップするのだ。



▲傷つくことによってＨＰがアップするから、自分で自分あるいはメンバーを攻撃して、ＨＰを減らすんだ。ただし、殺してしまわない程度に攻撃しようね。死んだらケアルで生き返らそう



▲魔法も使うたびにＭＰが増えるし、使った魔法はその熟練度がアップしていくから、強力にしておいたほうがいい。特にファイアとブリザド、ケアルは熟練度アップしておこう



◀傷ついたらなるべくケアルで治療。ＭＰがなくなったら、町へ入って宿屋でＨＰ、ＭＰを回復すればいい。これでＨＰは短期間でアップできることになるのだ

Q 大戦艦の入口に戦士がいて入れないのですが？

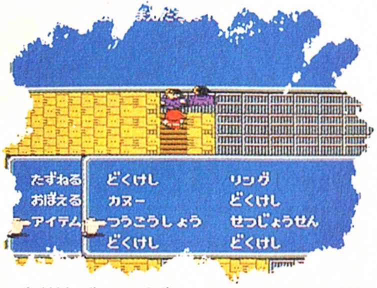
A 通行証がなければ大戦艦には入れないのだ

完成した大戦艦はフィンのずっと北に移動している。この大戦艦に入るには、通行証が必要なんだけど、まだ持っていない？としたら、きっとバフスクのダンジョンで取るのを忘れているはずなので、バフスクに戻って発見してくだされ。これを持って大戦艦に入ったら、入口にいる戦士に通行証を見せればいい。これで、反乱軍と思われずに大戦艦の中を歩き回れるから。しかし、まちがっても戦士と戦わないように。とっても強いから。

大戦艦でまずするのは捕らわれの身となっているシドと王女を救出すること。そしてエンジンルームを見つけて破壊するんだ。ただ、王女たちを救出するとエンジンルームを破壊するまで艦外へ出られなくなるから注意。それから、大戦艦内では外へワープする魔法テレポが使えないからね。



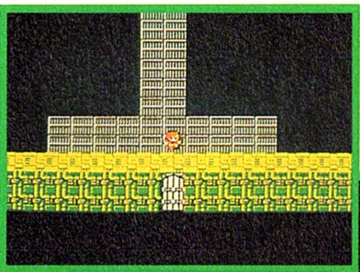
▲バフスクで完成して飛び去った大戦艦はフィンのかなたの北に移動していた。この中に王女とシドが捕えられているはずだ

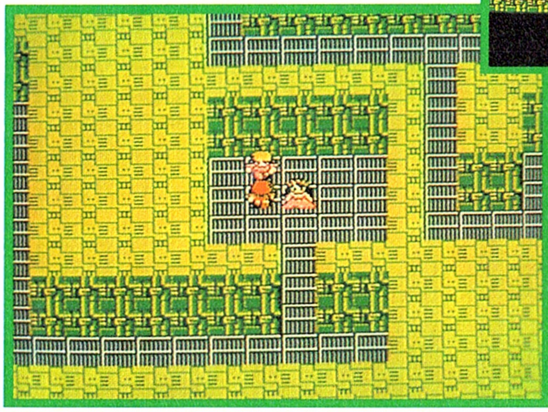


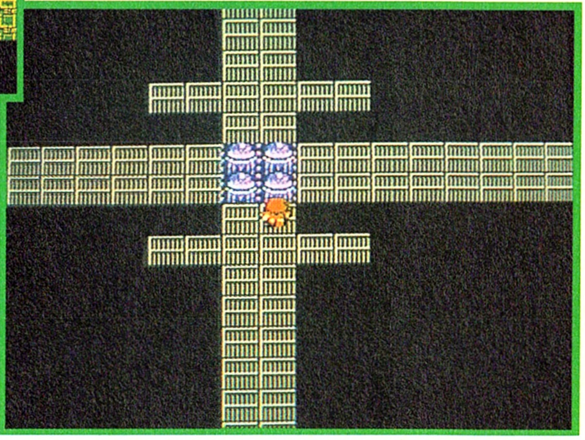
▲大戦艦に入ると見張りがいる。こいつに通行証を見せないと戦闘シーンになってしまう



▶大戦艦の中には帝国軍の戦士がうようよいる。こいつらには間違っても話かけないように。メチャ強いから







▶これが大戦艦の中枢部のエンジンルーム。この中へカシュオーン城で手に入れた太陽の炎を投げ込もう

▲これがエンジンルールへとつながっている扉だ。ここへくるまでに5つのフロアをクリアしなければならないぞ

◀大戦艦ではまず王女とシドを救出しなければならない。救出すると出口がふさがれエンジンを破壊するまで出られなくなるぞ

Q ディストへ行きたいけどどうしたらいいの？

A レイラをパーティーに加え船を手に入れよう！

大戦艦を破壊してアルテアに戻ると、国王にディストへ行き竜騎士を探すようにと要請される。ディストはバフスクの東の島にあるので、船を手に入れなければならない。船といえばパルムだったね。そこでパルムへ行ってみてほしい。ここに、定期船のおっさんのほかに女の子がいるはずだから。彼女と話をするとディストへ行くところだと言う。そこで彼女の船でディストへ向うと途中で海賊登場。でも、こいつら弱いから軽くやっつけてしまうと、レイラは改心してパーティーに参加。レイラの船も手に入ってどこでも海を航行できることになる。これでディストへ行けるようになるぞ。



▲パルムへ行くとレイラがいた。彼女と話をするとディストへ連れて行ってくれるという。彼女の船に乗り込むんだ



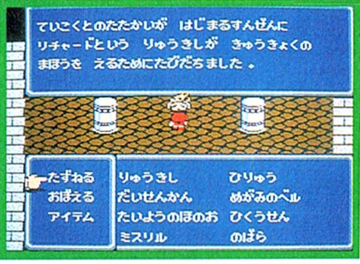
▶途中までくると海賊に囲まれ、戦闘シーンになる。でも、彼らはとっても弱いので負けることはないはずだ



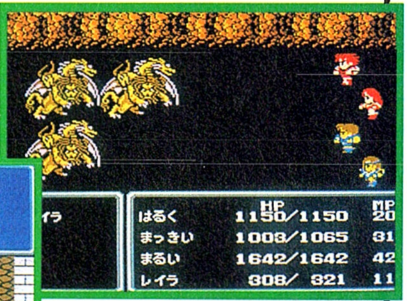
▶海賊を全部やっつけるとレイラは観念する。そして船をみやげにパーティーに参加することになった



▲ここがディストだ。この中で竜騎士の家族から飛竜と竜騎士に関する情報が得られる。まだアイテムもたくさんあるので装備しよう



▼飛竜最後の生き残りがいる。ディストの洞くつから竜騎士のペンダントを見つけて話をしよう



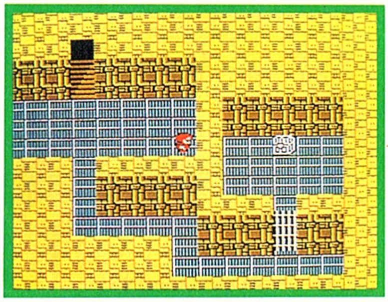
▲ディストの洞くつの最下層に飛竜の卵を育てる泉がある。しかし、その前にはキマイラが立ちはだかっている。HP640を誇る強敵だ

Q ダンジョンの隔離された所にはどういくの？

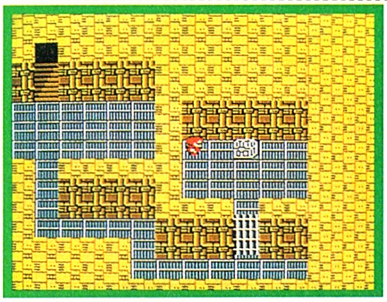
A じつは秘密の通路が壁に隠されているんだ

質問のように、FFIIのダンジョン内には、壁で隔離されているスペースがところどころにある。ここへ入るためには、隠し通路を発見しなければならないんだ。また、隠し部屋へ進むために通らなければならない隠し通路もある。この通路、まずフィンの町のパブにある。そこを通って進むと、隠し部屋があってそこにスコットがいたね。同様に雪上船を見つけるときや、フィン城の地下へ進むときもそうなんだ。ただ、この場合はその通路の情報を聞き出してからでないと進めない。

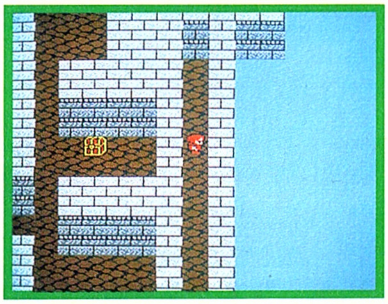
一方、ダンジョン内のところどころにある隔離された空間へは、壁のどこかにある通路を見つければ進むことができるんだ。たとえば大戦艦内の鉄格子で閉鎖された小さな場所に宝箱が置いてあるところがある。この鉄格子は破ることができず、このままでは宝箱を開けることは不可能。でも、周囲の壁のどこかに隠し通路があって入ることができるんだ。フィン城にもこうした空間が3カ所ある。フィン城の場合はまず、最上階にいる司令官を倒して敵をおっぱらってから見つけるようにしよう。ただし、1F右にある扉のある部屋へ入る隠し通路の発見はちょっと難しいぞ。



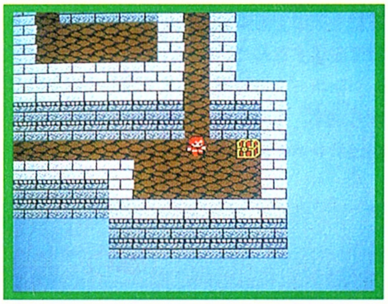
▶大戦艦内にあるこの宝箱は鉄格子で守られていて入ることができない



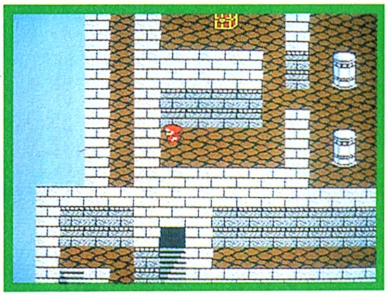
◀しかし、秘密の通路を通るとこのとおり。中身はスグレモノなのだ



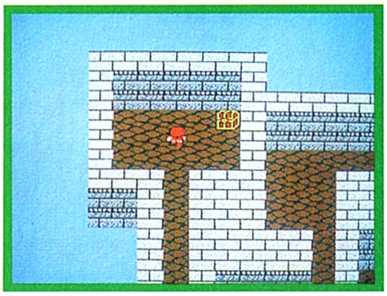
▶フィン城2Fの右にある通路も隔離された空間なのだ



◀逆L字型のこの空間には宝箱が一つある。持っていて損のないものだ



▶2Fの左にあるT字型通路も隔てられている。上に宝箱があるゾ

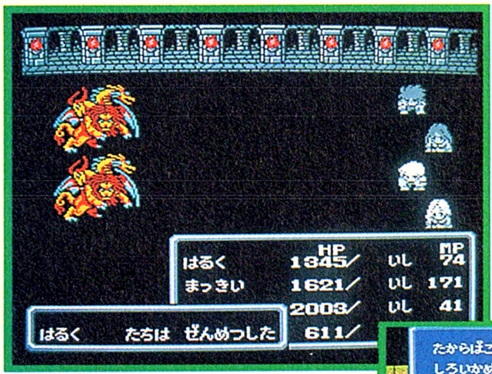


◀この宝箱のアイテムもフィン城が平和になったら取っておこう

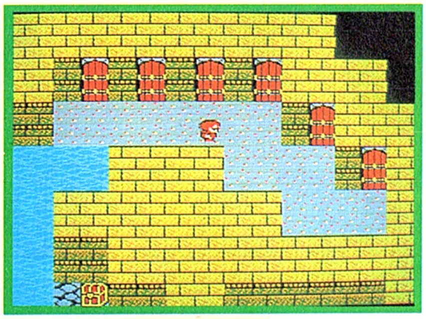
Q フィン城の地下はどうなっているのですか

A 地上は平和でも地下には敵がいっぱいだ！

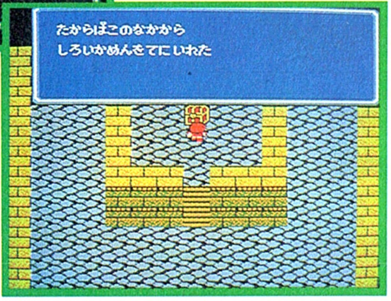
フィン城で司令官を倒し、帝国軍を追い払って平和を取り戻した後に行くのが、フィン城の地下だ。この地下にある白い仮面を手に入れるのが目的。そのためにはまず〔エクメトテロエス〕という呪文を聞き出すこと。これは、ヒルダと話せば教えてくれる。で、地下への隠し通路だけれど、フィンの町にいるポールと会話を交わせばＯＫ。フィン城地下は５階まであって、目指す白い仮面は最下層のＢ５の扉の向うにある部屋の中にあるんだ。フィン城地下は、これまでに入ったダンジョンにくらべると狭くて、それほど複雑でもないので迷うことはないと思う。各階で出現するモンスターはほぼ決まっているので、攻撃法さえ失敗しなければ大丈夫なのだ。



▲フィン城地下に住むゴーギマイラは強敵だ。特に石化ガスは恐怖でこのように全員石にされて全滅してしまうこともある。HPMAX750、MPMAX140を誇るモンスターだ



▲フィン城地下最下層に扉がいっぱいの場所があった。6つある扉の一つの向こう側にめざす白い仮面があるのだ。いったいどの扉か？他の扉は何もないのか、あるいはモンスターがいるゾ



▶ついにめざす白い仮面を手に入れた。これでミンウを見つけにミシディアへ行くことができる。このまま上へ進むとワープゾーンがある

Q 海で小さな島を見つけたけどここには何があるの

A そこはきっと南の島だ。中に黒い仮面があるぞ

フィン城の地下で白い仮面を見つけることができたら、いよいよミンウが消息を断ったミシディアの町へ行くことになる。この町は全体マップ上で町の位置を知らせる点滅がないので、フィールドを歩き回って発見して欲しい。小さな町なのでちょっと見つけにくいけど。これまで歩いてないところで、いままで見たこともないモンスターが出現するようだと、その近くにミシディアの町がある可能性が強いぞ。

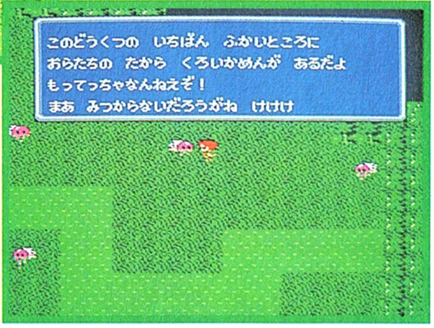
さて、ミシディアに入ったら、まずは情報収集。ここで〔くろいかめん〕は海の真ん中にある小さな島(南の島)にある、という情報を得る。また、書物庫で仮面について調べると、白い仮面を地下の女神に、黒い仮面をドッペルゲンガーに捧げよ、とあった。まず南の島で黒い仮面を発見して古文書の通りにするとミシディアの塔にはいるために必要なクリスタルロッドが手に入るはずだ。



▲ここは魔導師の国ミシディア。会話により封印を解くには２つの仮面とクリスタルロッドが必要であることがわかる



▲ミシディアの地下には女神像がまつってある。この像こそクリスタルロッドを守る主護神だ



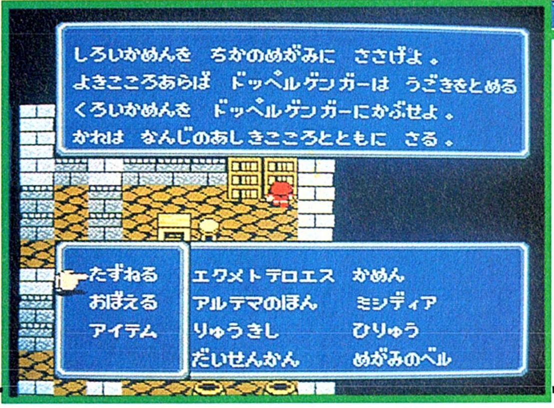
▶海に浮かぶ小島の中に仮面をかぶる一族が住んでいる。ここにはショップがあって武器を買うことができるゾ！





▶海に浮かぶ南の島はかなり複雑に入りくんでいる。そしてその最下層に黒い仮面があった。ただしビッグホーンが守っている

▲ミシディアの地下を降りると、そこに女神像があった。この像に白い仮面をかぶせてみよう



◀ミシディアの建物の中にある書物庫で、仮面やアルテマの本、竜騎士などに関することを調べてみよう



JICC出版局
ファイナルファンタジー
モンスターマニュアル
天野喜孝オリジナルモンスター画集
あなたのファイナルファンタジーワールドを拡げる!
B5特大判／定価980円
3月下旬登場!!
モンスターの魅力いっぱい!
TVゲーム
怪物イラスト大事典
102大怪物が君に迫る!
監修▶北枕獲
たっぷり190ページ／定価780円
発売中!!
TVゲーム
モンスター
怪物
イラスト大事典
THE MONSTER ENCYCLOPEDIA
シャドウ
メデューサ
コボルド
ノーム
レッド・ドラゴン
ローパー

フライデースペシャル特別版

JICC出版局

スーパーマリオブラザーズ3のすべて

完全必勝本PART★2

FSがさらに大きくなって、見やすく、わかりやすくなった! マリオのマップはちょっと大きいぐらいがちょうどいい!!



ほんのちょっと待ってて
1月下旬発売予定
PART★1発売中■定価390円

B6大判
■予価580円

ファミリースタジアム'88のすべて

●ファミリースタジアム'87●ファミリースタジアム'88●ワールドスタジアム



■定価580円

テクニックを超えた㊙データの数々!
使い方次第で最強のプレイヤーになれる!

発売中!!

この本を読めば、ファミスタのすべてがわかる!! 内容は、まずファミスタの足跡を追う〝ファミスタの歴史〟そしてファミスタの投打走の秘密を全て解明する究極の〝打つ、投げる、守る、総合〟88のチーム名鑑、オリジナルチームの作り方の〝88チーム&選手データ〟。さらに初代'87・ワースタの全選手、パスワード集。バグやパフォーマンスプレー、音の研究などもするぞ。

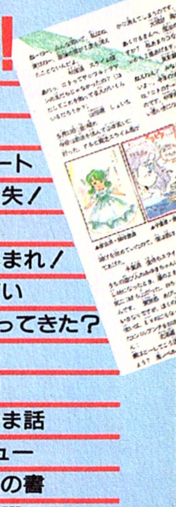


ドラゴンクエストIII マスターズ★クラブ



発売中!!

- 作者たちは語る
- 友の会入会報告
- メンバーズ・レポート
- 悲劇!!冒険の書消失!
- 呪文あれこれ
- アイテムマニア集まれ!
- マイキャラばんざい
- ロトはどこからやってきた?
- 地名の由来を探る
- ドラクエIV大予想
- ドラクエIIIよもやま話
- メンバーズ・レビュー
- 勇者くにひろ冒険の書
- 堀井雄二ドラクエIIIQ&A



■新書判■オールカラー
■定価480円



コミック版
邪聖剣ネクロマンサー

鬼才・前田俊夫が描く超絶幻獣世界!!

前田俊夫・作

ターミネータ辻・監修

定価880円



遥か太古の時代、神と悪魔が戦い、神は邪聖剣の力で悪魔を魔空界へ封じこめた。邪聖剣の力を恐れた神はそれを人知れず隠した。時が流れ、悪魔は再び復活した。なすすべもない人々の前にあらわれた一人の勇士は仲間とともに失なわれた邪聖剣を求めて旅立つ。
PCエンジン初の本格的RPGとして登場、狂熱的なグラフィック、壮大なストーリー展開で絶賛されたあの「邪聖剣ネクロマンサー」が今、ふたたび甦がえる!!

2月中旬発売予定

●遅れてごめんなさい

コミック版
ウィザードリィ



石垣環／作

ベニー松山／協力

第２巻 死闘編

１月下旬発売予定

遅れてごめんなさい

第一巻	邂逅編	発売中
第三巻	黎明編	４月上旬発売予定

定価880円

Wizardry

小説ウィザードリィ
隣り合わせの灰と青春



ベニー松山／著

定価980円／発売中

JICC出版局

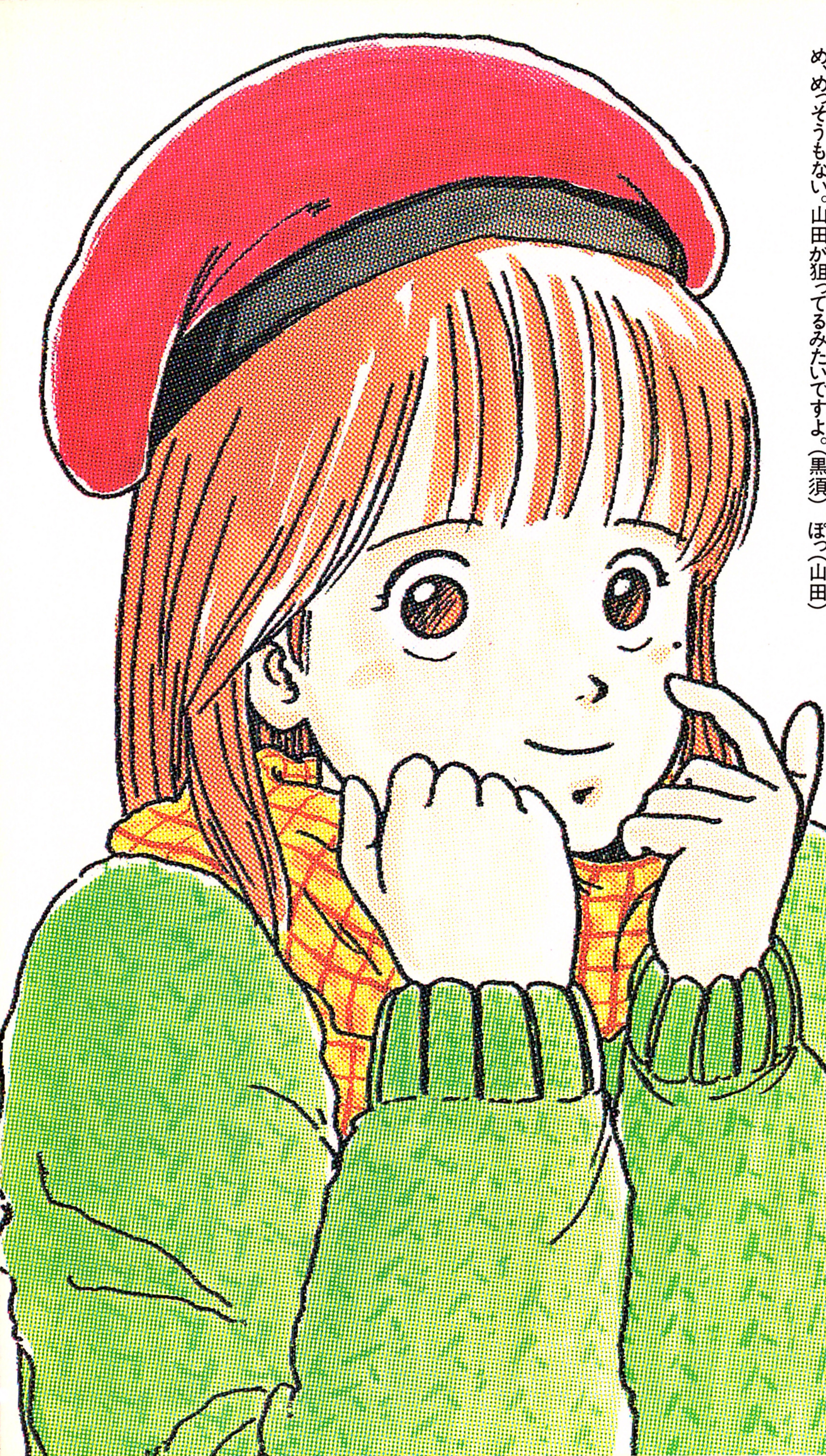
BUG★BOY CLUB

バグボーイクラブ

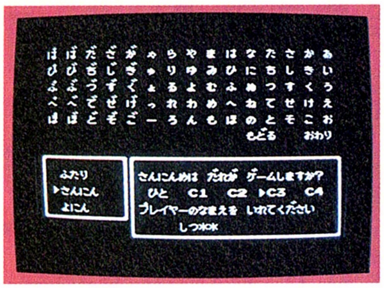
今年から新しくＢＢＣの仲間に入ったさとみです。１９７１年９月10日生まれ、おとめ座の高校２年生。血液型はAB型。いまテニスに夢中の元気少女ですっ！先輩がた同様、よろしくお願いしま〜す。みんなおたよりちょうだいねっ♥

つーことなんで、応援してやってください。黒須っ、手ェ出すんじゃないぞ。（赤松）

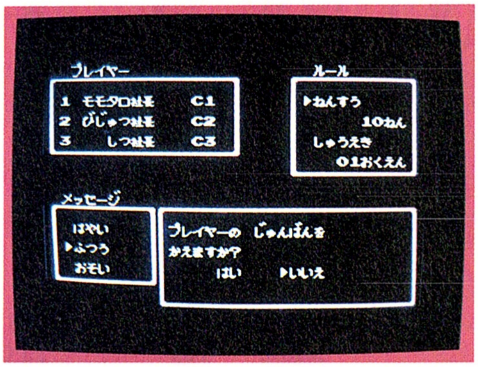
め、めっそうもない。山田が狙ってるみたいですよ。（黒須）　ぽっ（山田）



5『桃太郎』シリーズといえば‥“美術室”と“音楽室”大発見!!



❶←『プレイヤーのへんこう』で3人プレイを選んだら それぞれ“モモタロ”、“びじゅつ”、“しつ＊＊”と名前をつけよう! そのほかは特に変更する必要ナ〜シ!!

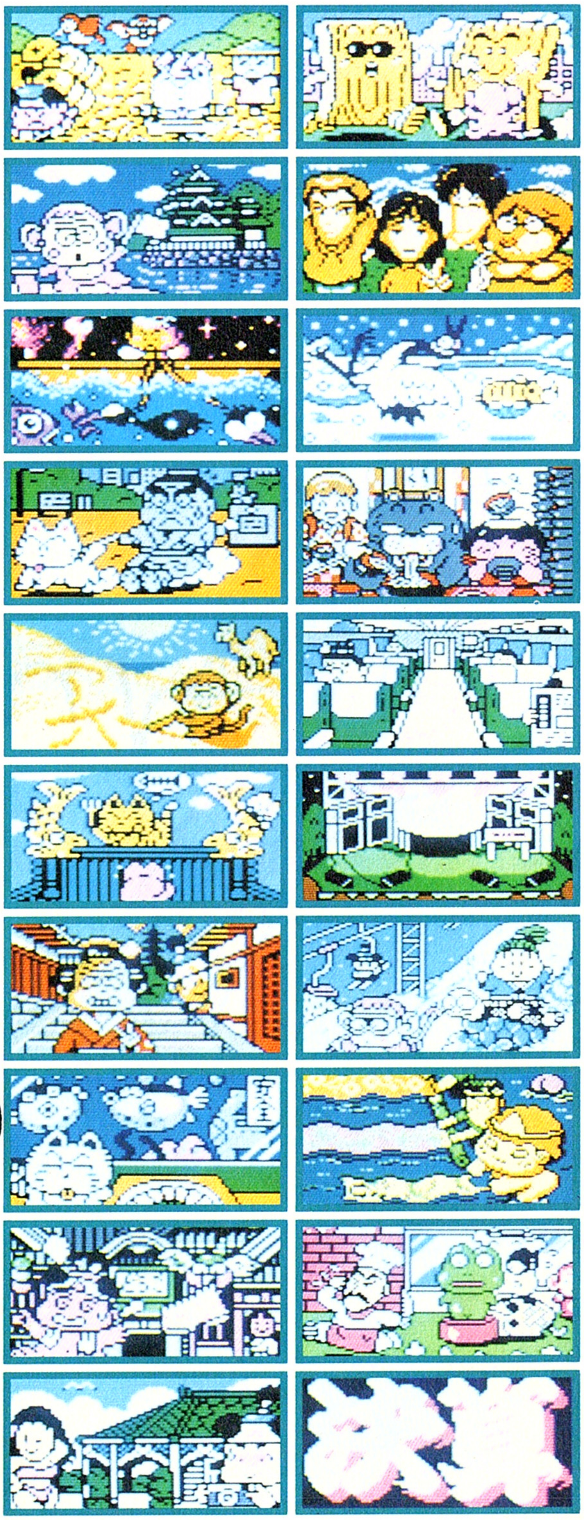


❷→『ゲームをはじめる』時にプレイヤーの順番を変えるか聞いてくる。すかさずⒷボタンを押す!

桃太郎電鉄

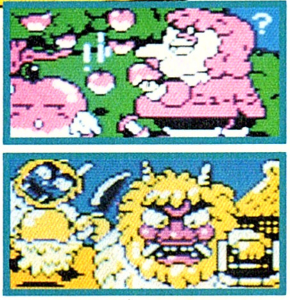
お得技　東京都・勇者げんぱち

前作の『桃太郎伝説』でもパスワードを使ってすべての敵キャラとすべての音楽を出すことができたね？ なんと今回『桃太郎電鉄』にも“桃太郎美術室”と“桃太郎音楽室”があった!!『桃伝』よりもっとカンタンな方法でもっとたくさんの絵や音が楽しめるってワケ。“美術室”ではゲーム中に見ることのできない絵も見られるぞ!! このページにある絵はホンの一部。“音楽室”も同じやり方だからね!









5 スーパーバグにはソフト5本
お口あんぐりビシバシ技にはソフト5本のプレゼント。もっとすごけりゃ10本だっ!!

3 ハイパーバグにはソフト3本
スカッとさわやかハイグレード技にはソフト3本。アスキースティックでもOKだよ。

2 すぐれた技にはソフト2本
小技だろうと技は技。すぐれた使える技ならリッチに2本プレゼントしちゃうぞっ!!

1 ふつうの技にはソフト1本
なさけなくても使える技、楽しめる技ならなんでもOK。ソフトを1本プレゼント!

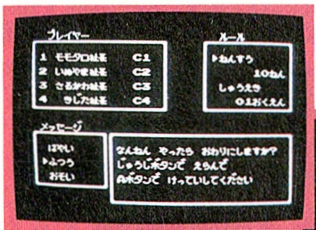
おまぬけ技でも特製バッジ
おまぬけな技を送ってくれた人には、バグボーイ特製のバッジをプレゼントだぁ〜!!

❸ スタートしたら大社長!? リッチな旅を楽しもう!!

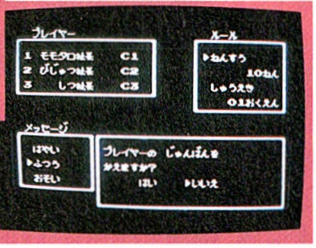
桃太郎電鉄

コマンド技　山形県・はばかり一族

『桃鉄』の取り扱い説明書にチラッと書いてあった"特殊モード"がコレ!! ゲームをフツーに始めた時のそれぞれの社長のもち金は100万円だね？ スタートしていきなりマイナス○○万円でボンビーになっちゃうこともしばしば。けれどもこの技ならずっとリッチ社長のままゲームが楽しめちゃうワケだ!!



❶←まずはフツーにゲームのルールを設定する。特に条件はない!



❷→ゲームをスタートする時が問題! セレクトボタンとスタートボタン、そして✚キーを押したままⒶボタンを押してゲームをスタートさせる!!

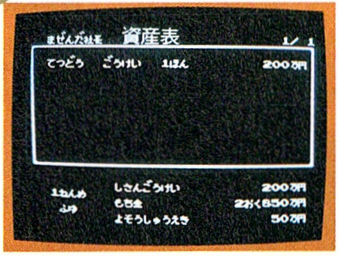




❸↑✚キーの左を押していると5000万円のもち金でスタート。大きな都市の鉄道ぐらいイキナリ買えちゃうのだ!!



❹→✚キーの下を押したままだと1000万円でスタート! これでもフツーの持ち金の10倍。まあまあのリッチ気分になる!

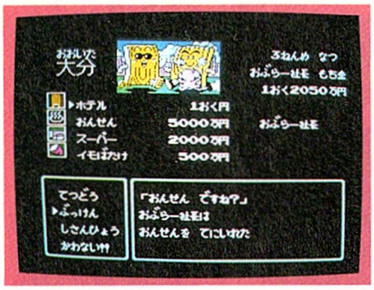


❺←これだと超リッチ! 上を押すとナント! 2億円でスタートできちゃうんだぜ!!

❻↓右を押してスタートすればもち金は1億円になる!!ホテルやゴルフ場など、高値の物件をドンドン買っちゃおう!



❷ ウサギちゃん発見？ これが隠れ画面だ!

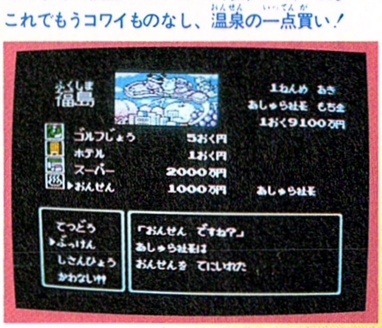


桃太郎電鉄

隠れグラフィック　静岡県・広岡厚司

『桃伝』でもケッコー話題になったウラ技"女湯に桃太郎がはいれる!"とはちょっとちがうけど、思わずウヒウヒの隠れ画面が『桃鉄』でも見つかったぞ!! 日本全国に点々と散らばる16の温泉を全て買い占めちゃうと、なんとかわいいギャルが露天風呂にはいっている絵が出て来る。"温泉王"になったキミにリッチなお祝いだねっ!!

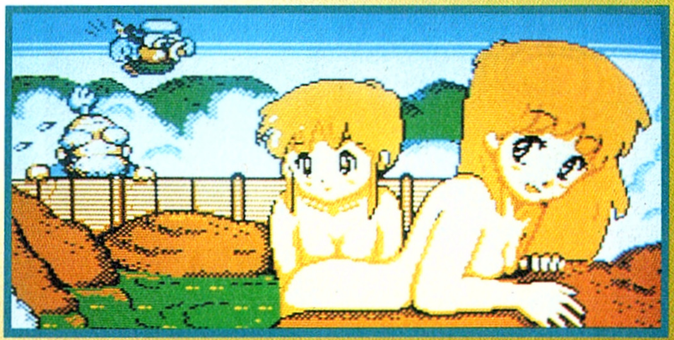
❶←温泉は物件の中でもそこそこの値段! そんな時に役立つのが上の"特殊モード"だ。これでもうコワイものなし、温泉の一点買い!

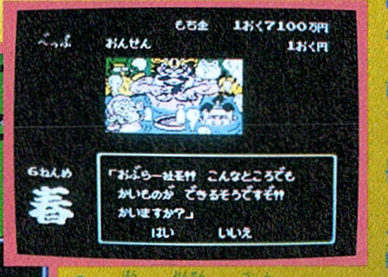


❷↑稚内・函館・青森・秋田・仙台・福島・新潟・和歌山・富山・岐阜・米原・鳥取・松山・長崎・大分の15都市に温泉がある!

❸←行先がどこに決まろうと温泉めざしまっしぐら!!





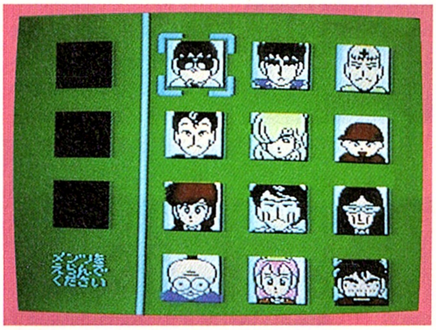


❹↑16番めの温泉は"別府"! 大分からひとつ北にあるかくれ都市で買うことができる秘湯なんだ

❺↑すべての温泉が売り切れた瞬間、このような"隠れ画面"が出現!! ちなみにこの技はプレイヤー全員が協力して温泉を買ってもよい。なるべくプレイする年数を長くして、買い占める前にゲームが終わるのを防ぐことも大切だね!

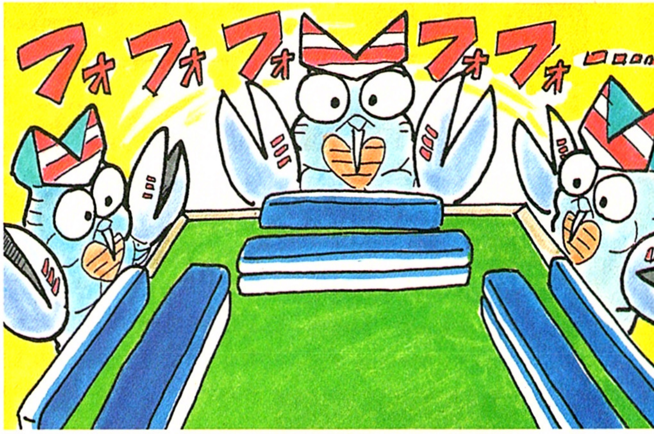
BUG★BO

①これぞハルタン分身の術！



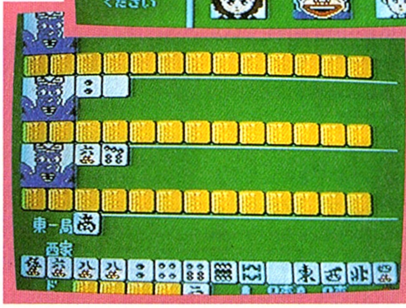


❶←フリー対戦のどのコースでも使えるぞ！
❷↓対戦相手を選ぶ時IIコンを次のように操作：上+B→上→右+B→下→右→上→A+B→左　成功すれば“ピッ”という音がするハズだ!!

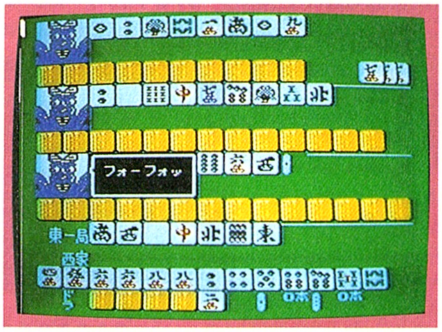


ぎゅわんぶらあ自己中心派
コマンド技　大阪府・シルビー

『ぎゅわん自己』ではどのモードでも対戦相手は一度選んだら同じゲーム中に出て来ることはなくなるハズ。ところがIIコントローラーを使ったコマンド技を使えば“ハルタン星人”を3度も選べてしまう!!　敵の性格が同じだと麻雀もやりやすくなるってもんだ！



❸←さあ、ハルタン星人を選んでみよう！　あれれ？　一度選ぶと画面から消えるハズなのに、まだ残っている!!　不思議だ…



❹←3人ともタンヤオをねらってくるのでこちらはチャンタあたりを考えとくとアガりやすい。コイツラはみんなタコだった…

②おトイレモード発見!!

桃太郎電鉄
コマンド技　秋田県・倉田哲男

これも取り扱い説明書に「ある」と書いてある技、“おトイレモード”のやり方がわかったぞ！　この技は友だちとプレイしていてちょっと席をはずす時に使うんだ！　COMがキミのかわりにゲームをすすめてくれるから、これで心おきなくトイレに行けるってワケね!!



❶←「○○○○社長！　お時間です」の時に使う技だ





❷↑サイコロをふる前にセレクトボタンを押す。押したままⒶボタンを1、2秒押しているとサイコロが勝手にふられる！　大成功!!
❸←これでゲームを中断することなしに楽しめる！　トイレから帰ったら同じやり方で解除できる。

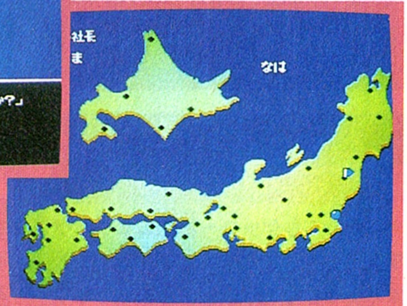
③幻の都市“なは”とは？

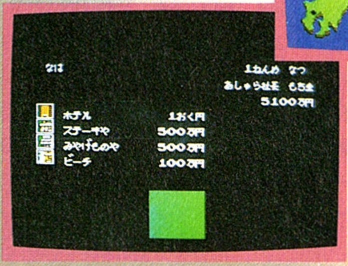
桃太郎電鉄
隠れマップ　沖縄県・金城良二

いつ、どんな条件で行けるのかわからない都市“なは”！　ただしそこにどのような物件があるのかは本土にいながらにして見ることができる。ちょっとお得だね？



❶↑まずはマップ画面で“データモード”を呼び出しておこう!!





❷↑“ちいきデータ”でカーソルを“かごしま”の左下、ちょうど東シナ海あたりにもっていく！　画面上に“なは”という文字が出れば成功。クリックしよう！
❸←沖縄には鉄道はないが、このようにお買い得な物件がそろっている！　しかしどうやれば行くことができるのかな？

Y CLUB

バグボーイクラブ

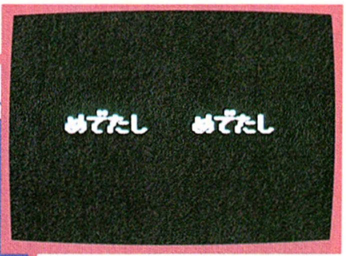
真のエンディングが!!

半熟英雄

隠れグラフィック　岐阜県・橋本三朗

かなり苦労してすべてのシナリオをクリアした『半熟英雄』だけど、何か物足りないと思わない？　そう、あのエンディングは実はホンの一部だった。本当のエンディングを見る方法をお知らせしよう！







❶⬆クリアして「めでたし　めでたし」と表示されている時、何もせずに30秒～1分ぐらいジッと待つだけでよい！

❷⬅これぞ〝真のエンディング〟だ!!

目玉おやじ出現…？

半熟英雄

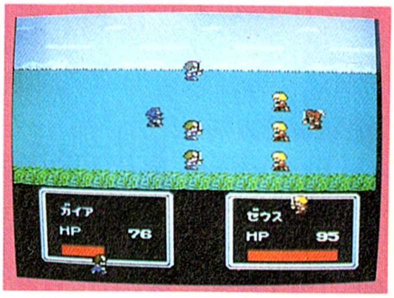
コマンド技　富山県・梅崎さとし

最近は「こんなウラ技があるよ」と説明書に書いてあるソフトが多い？　『半熟英雄』には〝索敵モード〟という技があるらしいけど、さすがにやり方までは教えてくれない。BBCがかわりに教えよう！



❶⬆まずは〝NEW〟を選んでゲームをスタート。シナリオ選択画面が次に出てくる！





❷⬆この時に✚キーの右か左を押してみよう。なんだか見たことのあるキャラが現れて〝索敵モード〟

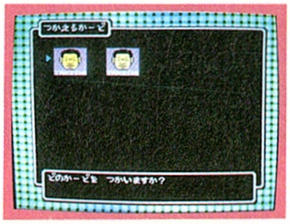
❸➡敵がいつもより強くなってる！

じょ～だんじゃないよ！

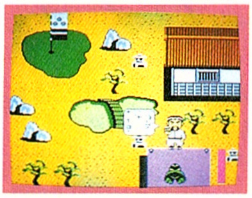
たけしの戦国風雲児

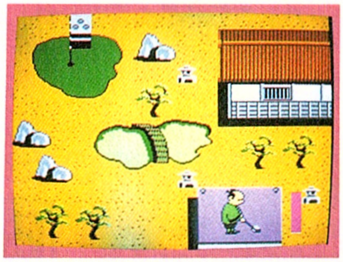
隠れキャラ　山梨県・近藤正敏

SENGOKUゲームで〝たけしマーク〟ならゴルフができる。このゴルフゲームの最中に現れる隠れキャラ、どっかで見たぞ……？



❶⬅SENGOKUゲームで2～4人プレイを選ぶ！





❷⬅たけしマークでゴルフ画面に変わる。パワーを最大にして前方の家にボールをぶつけてみよう!!

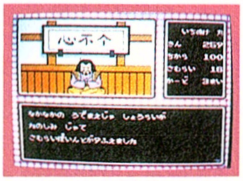
❸⬆どうやらこの家は〝殿〟のものらしい。土下座して謝ろう！

金がなくても修業する！

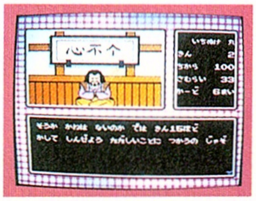
たけしの戦国風雲児

お得技　神奈川県・霜中崇

〝しかんゲーム〟ではさむらいポイントが勝負のカギをにぎっている。道場でお金をはらってケイコをつけてもらえばポイントをかせげるけど、貧乏な時はど～する？



❶⬅何度もケイコをつけてもらえば当然お金はなくなってしまう？…



❷➡このままでは仕官の道は芸人になるほかない。もう一度お願いしてみる



❸⬆お金が少しもらえた!!　これならまた侍ポイントを増やすことができるぞっ！

次号のお題　がんばれゴエモン2

1989年の幕開けはこんなおめでたいソフトで飾りたい！　とゆーわけで『がんばれペナントレース』にもひと足早くサッソーと登場した〝ゴエモン〟の主演第2作(?)〝がんばれゴエモン2〟がお題だ!!おまぬけバグにお得技、ネタは新しいうちにBBCまで送ってほしい!!ソフトがキミを待ってるぜっ！



BUG★BOY CLUB

2 じゃんけん必勝テク!!

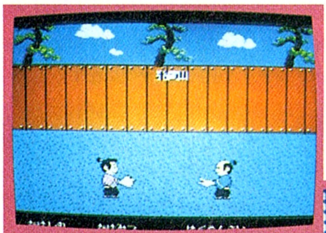
たけしの戦国風雲児

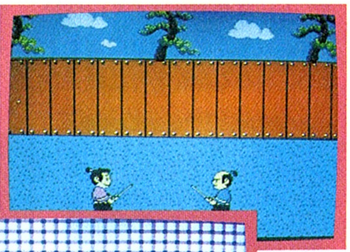
お得技　山形県・金子きよし

パーティーゲームの中でもケッコーもり上がる"剣術ゲーム"。ゲーム中のじゃんけん必勝法を発見、あとは剣術のウデしだいだねっ！



❶←ひとり用でもふたり用でもできる技なのだ！







❷↑フツーなら✚キーの上、右、左の3つしか使わない。これだと負けることもある

❸↑じゃんけんの時に✚キーの下を押したままⒷボタンを押してみよう！　ホーラ、じゃんけんに勝てた!!
❹→ちょっとぐらい剣術が弱くてもだいたい相手が先にパワー0になってしまう！

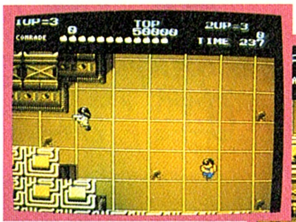
1 なかよくパワーアップ！

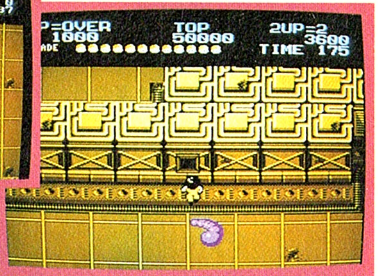
エイリアンシンドローム

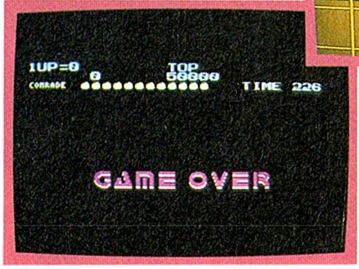
お得技　東京都・桂光子

1Pでも2Pでも楽しいんだけど、2Pのパワーアップがつらい！"パワーパネル"の取り合いをせずにすむ方法を教えちゃおう!!

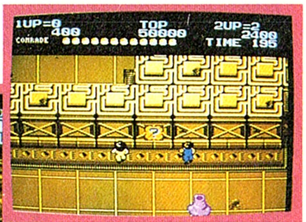
❶→パワーパネルはここ一番できっと必要になるハズ

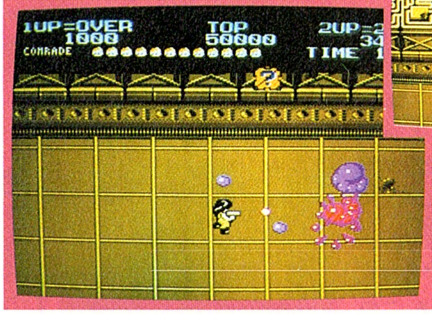






❷↑2Pモードでは早い者勝ち！　うばい合いになって自滅なんてコトもある…
❸←ふたりが協力しないとできない技だ。パワーパネルが出てもスグに取らない！





❹↑ふたりのプレイヤーがパネルに近づいたところで同時にパネルに接触しよう!!　タイミングがモノを言う。せ～のっ！
❺←ふたりともパワーアップできた!!　まさに一挙両得だね！

今号のおまぬけちゃん

ぎゅわんぶらあ自己中心派

おまぬけ技　埼玉県・大賀雅代

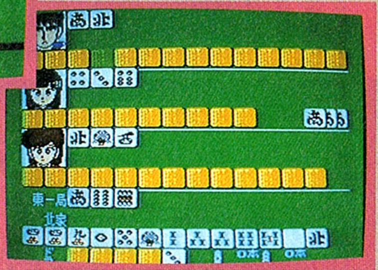


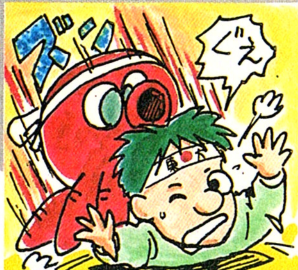
❶→パスワードコンティニューで"たこはしになさい"とうちこもう！

久しぶりにパスワードのおまぬけ技が見つかった！　ほとんどの町がタコに占拠されちゃったのに「死になさい」なんて、ヘンなの。



❷←下北沢以外の町にタコパネルが！　あと一歩で東京がタコ雀士一色に染まる…
❸↓自分もタコだったらいーけど、なんとなくプライドが傷つくおまぬけ技だね？





ハガキをチョーダイ！

毎日寒い日が続くから、鍋物がとってもおいしいですネ。でも最近白菜が高いので、ひとり暮しのオイラには、めったに食べられなくて悲しい。オイラの冬の楽しみのひとつだったのになぁ…トホホ。こうなりゃあ、あとの楽しみはみんなからのハガキだけっ！　貧乏で鍋物も食べられないオイラを、どうか愛のハガキでなぐさめてくれ!!　鍋物を食えない悲しみを、ドカ～ンと吹き飛ばすくらいのハガキ、期待して待ってるぜいっ!!



今年もまた、最高のお笑いを満載！

FNN

HIGH QUALITY GAGS.この言葉を大切に守り、森の小枝も大切に守って来たFNN。これからも、読者の皆様が、納得のいくお笑いをズンドコかましたいと思います。



文字ネタ、ここに極まるっ!!

いくらなんでもいないだろ!!

★**文語体**にて記入したるハガキを郵送せし者。

埼玉県・獅子心王

♨ナァーイスッ！　おっかしぃ～ジャンッ!!　と口語体でリアクションを返す奴。ついでにハルク三橋は肥満体とギャグを飛ばす奴！

★RPGでベッドの**マクラが北向き**だと泊まるのをためらってしまうやつ！

静岡県・テドンかつどん

♨ごめんねぇ！　だって怖いもん。

★裏ワザで**ストリーキング**が現われる野球ソフト！

沖縄県・勇者びっく

♨元赤坂の大宮御所前で売ってるよっと、昨年のストリーキング事件をむしかえしても覚えてないか？

★つまらないネタ**自分**のだっだなぁと思ったたヤツ！

愛知県・ミッキー

♨それって、トホホ…。だね。

★つい年賀状にも**ボツはやだ!**と書いてしまうやつ。そのうえペンネームまで書いちゃうやつ。

京都府・ピラフマン2号

♨これまた、トホホ…。だね。

★徹夜してネタを考え、祈るような気持ちでハガキをポストに入れそして…**ため息**をつきながら、本屋から出て来る奴。

愛知県・やまおさ

♨これこそ、トホホ…の極致だね！

★**投稿用のネタ**を売っている店。

青森県・HACHISUKE

♨本当にあったらいい商売になりそうじゃないかぁっ!!　ねぇ、鈴木正明くんっ!!(本当にやるなよ)

★大学生にもなって、ファミコンなんかやってんじゃねぇよっ!!　といわれると、**東大生のくせにゲーマー**やってるヤツだっているんだぞっ!!　と言い返してしまう私。

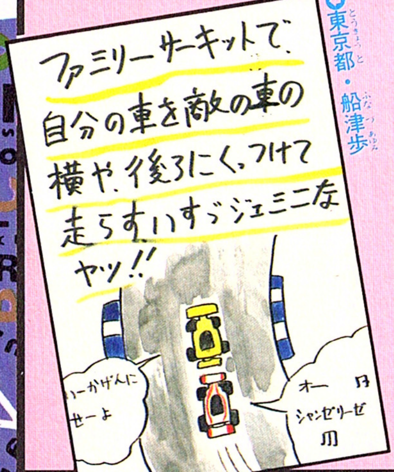
神奈川県・べんぴくん

♨ワッハッハッ!!　大学生は、大が臭せぇっ!!　とギャグ一発っ!!　ギャハッハッ!!　では山田さんに答えてもらいましょっ!!　おーい山田ちんっ。あれ、いままでここにいたのに…。ヤッ、ヤロォーッ！　逃げやがったなぁ～っ!!

★パワードリフトで、**居眠り**運転する奴。

愛知県・山口寛憲

♨居眠り運転は危い。あたり前か。



東京都・船津歩



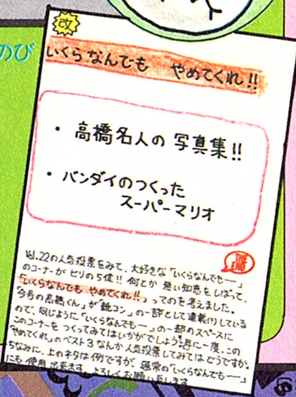
富山県・ナムコのマセガキ

投稿人が考えたお笑い企画コーナー第1弾！

いくらなんでもやめてくれ

企画考案者・北海道・のび太のび

つーことで、読者が考えた新コーナーの先駆けとなったのび太のびくん。ネタの構成がとってもよい。わかりやすく、センテンスが短かいので一発で笑える。今後のネタに期待がもてそうだっ!!　みんなも彼に負けずおとらぬ新企画を送って来てくれ！　ネタが面白い限り、名前入りで掲載するぞぉ～！

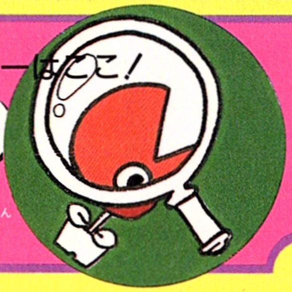

改
いくらなんでも　やめてくれ!!

- 高橋名人の 写真集!!
- バンダイのつくった スーパーマリオ

Vol.22の人気投票をみて、大好きな「いくらなんでも―」のコーナーがビリの5位!! 何とか 悪い知恵をしぼって、「いくらなんでも やめてくれ!!」ってのを考えました。「今号の高橋くん」が「紙コン」の一部として連載(?)しているので、同じように「いくらなんでも―」の一部のスペースにこのコーナーをつくってみてはいかがでしょう。年に一度、この「やめてくれ」のベスト3なんか人気投票してみてはどうですか。ちなみに、上のネタは例ですが、通常の「いくらなんでも―」にも使用出来ます。よろしくお願いします。

さとみが担当するコーナーはここ!

へんなもの発見伝



優秀



●北海道・サンデー

♨キャーキャーッ♡ もー最高っ! できれば、"ドライブ"も付けてくれればよかったのにっ!! 自衛隊のお兄さんたちが使ってるっていうのもオッカシィ～ッ!!



●三重県・ドラゴン喰エスト

♨もとの値段と同じだぁ。でも120円は安くない? さとみ、お手伝い苦手だからよくわかんないけど



●三重県・シフォン

♨ヤッダー! 日焼けの話もおかしいけど、なんでこの人、パンツとランニングだけで運動してるの?



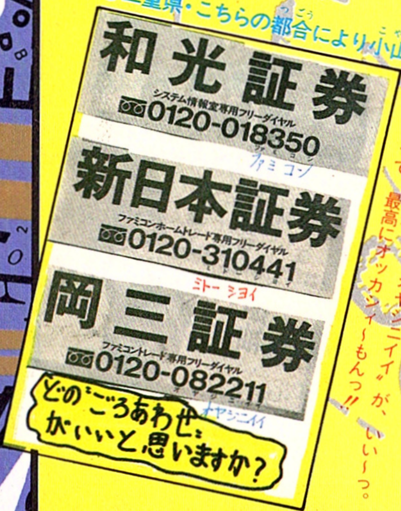
●愛知県・竹田和代

♨ゲゲ。おげひ～ん。本当にプレゼントされてよろこばれるのかしら



●青森県・HACHISUKE

♨これって、黒須さんの言う、トホホ…。ってやつネ。もう少しカッコヨクすればいいのにネ



●三重県・こちらの都合により小山さん

♨キャハハッ! どうしてって、さとみ、"オヤジニイイ"が、最高にオッカシィ～もんっ!! いい～っ。



●愛知県・やっぱり都合でフセ字

♨そうなのよネ。でもさとみ、いつかは、大粒ダイヤをくれる人と会いたいワ。



●北海道・BLUEジェット

♨またまた最高っ! "うるさい!!"の一言でうまくまとめてるっ! ゴチャゴチャしてボツにしようと思ったハガキだったのよ!



●東京都・禎吉七番

♨本当だぁ～。さとみ、新人だから、知～らないっ。

三国一の大バグ野郎

パチンコ屋に入ったら、パチ夫くんがいるなんてことがあったらこわい。

神奈川県・大門和彦日本一

ぼくらはマリオと強くなる。しかし、私のパーティはLV99だが、マリオの助けなどかりたこともない。

兵庫県・夏姫

うちの父さんは、オレが必本を読んでる時"勉強するなら机の上でやれ"と言った。

神奈川県・ヒゲオヤジ

やい! 放送委員! 俺がドラクエの曲かけてと言ったら、子供っぽいのはだめって、「パーマン」や「一休さん」は大人なのか?

新潟県・あくりる

へんなもの発見伝に出そうと思い父の化学雑誌を見たが、しょせん、次元がちがう事に気づき、なんだか悲しくなった。

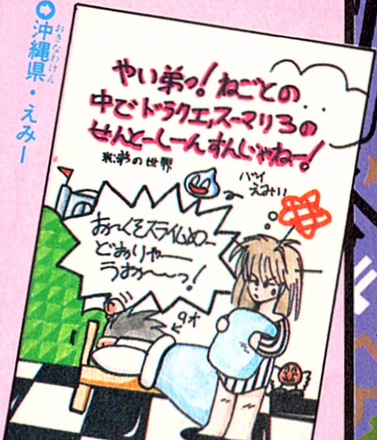
三重県・IDAはんじ

母さん。なぜ私の兄弟は7人もいるの。友達にクッパ一族の兄弟って言われてんだぞ。

奈良県・33部隊

やい! 3Dスコープ! 高い金だして買ったんだから、もっとゲームを出してくれ～っ!!

神奈川県・ミーハー石井



●沖縄県・えみー

日本中を駆け巡る落書きコーナー

紙コンアトランダム

◎兵庫県・麻里亜



♨おいおい、まちがっても燃やすんじゃねーぞ! と、黒須の親方はおっしゃってます。

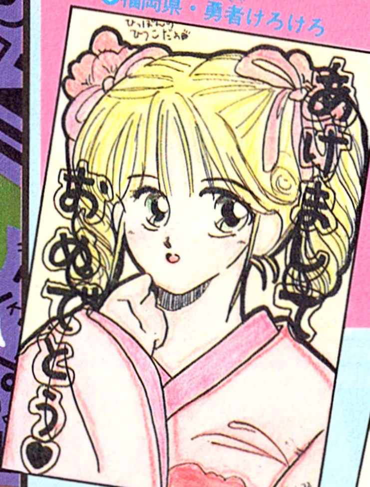
◎静岡県・サクセス



♨バカヤロー! 泣くんじゃねえよ。おまえが泣くと、オイラまで悲しくなるじゃねーか

HIPPONかばあガール

◎福岡県・勇者けろけろ

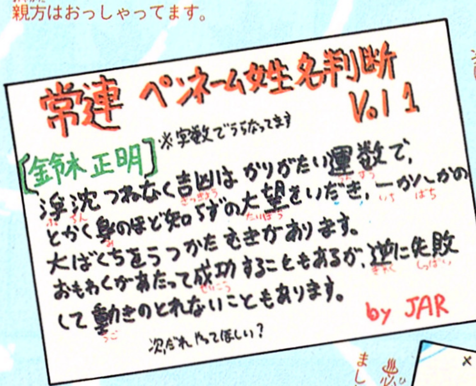


♨お正月はやっぱりキモノにかぎります。なんたって、あの色っぽいうなじがたまりませんねェ。ヘッヘッヘ…これじゃますますホンマモンの変態だっつーの!!



◎神奈川県・森清健太

♨よくわからないけどマリオです。4才の子が描いたものです。まっ、お正月っつーことで!



◎神奈川県・JAR

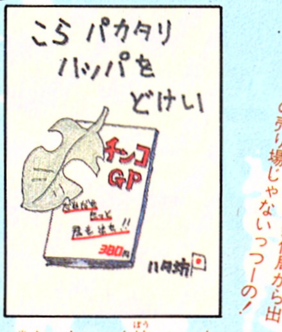
♨お〜い鈴木、読んでるか〜? とゆーことらしいぞ、気をつけろよ。次は、黒須一彦をうらなってねっ!

◎東京都・くりすぴぃな



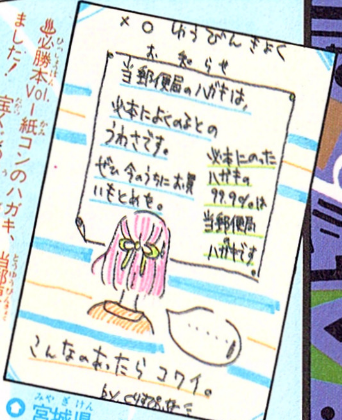
♨冬はやっぱり、鍋をつつきながら熱カンで一杯。これだね! 未成年はマネしないよーに

◎大阪府・ハタ坊



♨おいおいハタ坊、いったい年はいくつなんだ? パカタリなんて言葉、今どきのこどもは知らねーぞ

♨必勝本Vol.1紙コンのハガキ、当郵便局から出ました! 宝くじの売り場じゃないっつーの!



◎宮城県・ねりー・まーく



◎青森県・ルーミンスー

♨お〜っと、モロにきまってるじゃないの。こりゃ痛いわ。男にしかわからない、この痛さ。思わず同情しちゃうね

◎青森県・下田幸彦



♨いやあ、思いっきし笑ってしまいましたよ。いっしょにさがしてね。ってのがいいやな。ちょいと読みづらいとこもあるけど、おもしろいから許す

◎栃木県・なすび



♨いくら縁起が良くたって、黒須の夢なんか見たくもないわい!

今号の高橋くん

◎東京都・激烈バカ夫

♨ドンピシャ(死語)のネーミング。みんなこれから、高橋くんのことをボスって呼んであげようぜ。とまあ、こんなとこで紙コン初笑いスペシャル(どこが)はお開き



ドラクエパラダイス

狭くなったって、負けるもんか!!

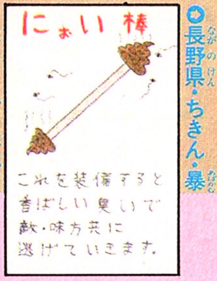
おもしろアイテム

♨今回の特集は…お下品アイテムだっ!!

◯徳島県・勇者ロロ



◯愛知県・山口寛憲



◯長野県・ちきん・暴



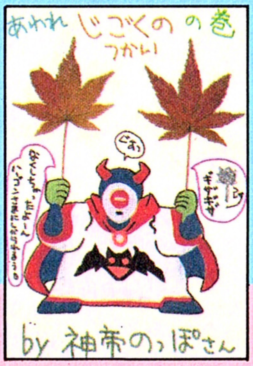
キャラ自慢

♨他のコーナーに該当しないネタはココで預かる。Ⅳネタよろしく!

◯神奈川県・ヘルゴースト

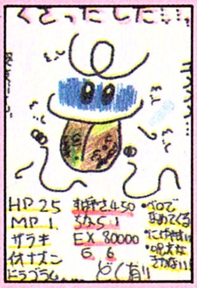


◯兵庫県・神帝のっぽ



おまぬけモンスター

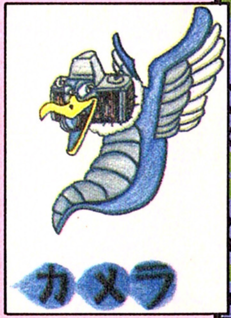
♨こーはなりたくねェな、オレ。舌が腐っちまったら、メシ食えねェもん!!



◯東京都・めぐニャーゴ



◯静岡県・どらくえ勇者命!



◯神奈川県・ミーハー石井

うそも方言

ウソツキは投稿人のはじまり!?

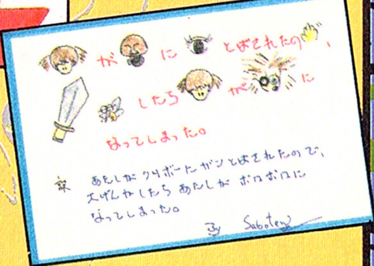


◯神奈川県・1upきのこ

♨いーねェ、これ。こーゆー勢いで見せちゃうネタって好きだな

◯茨城県・SABOTEN

♨やっぱ、横書きって少ないね



☆バッキャロー!! 泉谷だ!!
(訳)こんにちわ、泉谷しげるです。
神奈川県・大門和彦日本一
♨ちなみにわたしは、23日に泉谷のライブに行ってまいります。

☆ダムド、アンセム、バルヴォルト。（週刊少年Jのバ○○ード）
(訳)FIRE BALL, MAGIC MISSILE, LIGHTNING VOLT.（by D & D）
千葉県・パッと青い花火

☆P―P―P―Pごろごろ!!!
(訳)げりしちゃったあ。はは…。
東京都・僧侶ゆきちゃん
♨こーゆーお下品ネタは、黒須が好きなんだよな。



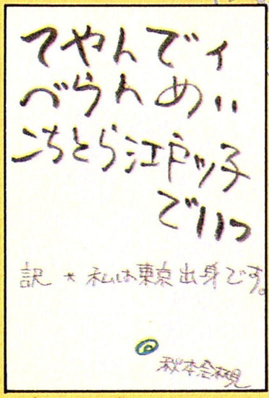
♨最近崇ちゃんが目立つね。受験生の投稿人が多いせーかな?

◯三重県・崇



♨ほよよ。意味のないイラストってのが気に入った。バイチャ!

◯北海道・サンデー



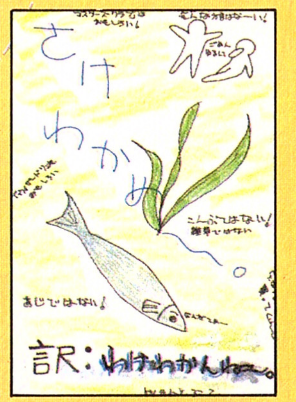
♨読みやすい字っつーのは、それだけで採用されやすいんだな

◯広島県・秋本奈槻



♨くろす～なんか一言ゆーか?
「なにいってェ～ん!?」

◯広島県・はに丸助

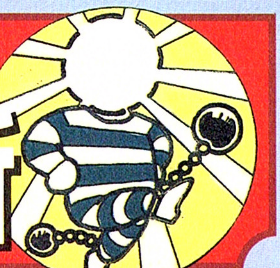


♨アハハハ。これじゃホントにわけわかんないっつーの!

◯北海道・St. ROCOCO

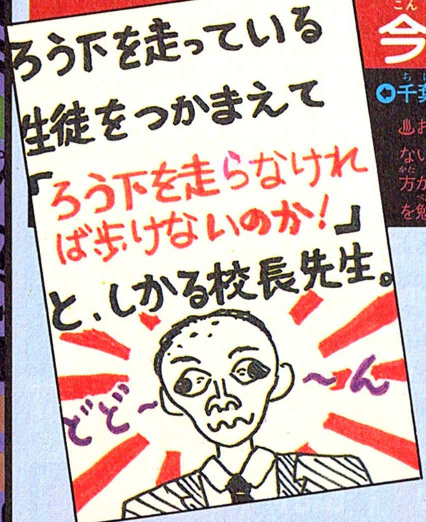
ボツッても幸福になれる!?

没収容所



いやぁ～、最近めっきり寒くなったねぇ。こんな寒い日には、みんなで集まって、はげまし合ってあったまろーぜっ!! つーわけで今回は大メガ容量で、ハガキをギッシリつめ込みました。他のコーナーからバシルーラされて来たヤツも、直接やって来たネタも大歓迎っ!! これからもできるだけ沢山、ハガキ載せるからヨロシク!

今号の終身刑



千葉県・スピーキング・シープ

おいおい、何言ってんのかわかんないよっ!! 校長先生ともあろう方が…! 校長先生、もっと日本語を勉強して下さいね。……あ、失礼

…その他の囚人…



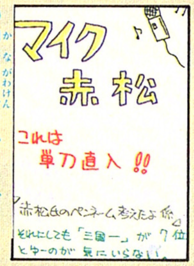
新潟県・超絶倫人ベラボーマン

オーッ! ひまんじ、じゃないヒマ人だなぁ…



神奈川県・かるなばる

ほんっとにパクリはしちゃだめだよっ!! ね!



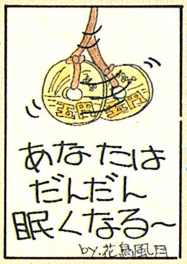
群馬県・鈴木正明

「フッ直人」は、面白いけど発音しにくいぞっ!



埼玉県・くっきい

こいつをハサんで捨てると没らないのかなっ!?



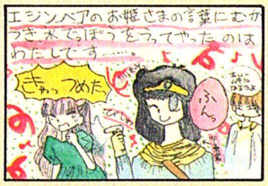
群馬県・花鳥風月

ん～～。眠っちゃまずい。原稿書かな……ぐぅ



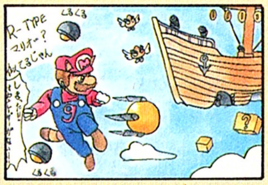
愛媛県・めい

あの～、杖が体にささってるんですけど……



東京都・南極星

勇者が一番手前に見えちゃいます。遠近法を覚えようっ!



東京都・丸山満里

マリオの目がカッコ良すぎるから、オイラはいやだっ!!



兵庫県・高岡なつの

…………………………ボツです。でも採用です

募集 じゃ最後に、さとみちゃんどーぞ!



は～い! またまた登場のさとみでぇ～す。ホントはもっとちゃんとした自己紹介したかったんだけど…、黒須さんが、そーゆースペース作ってくれなかったの。クスン…。次号ではちゃ～んと黒須さんにお願いしよぉっと! あ、そう、さっき言い忘れちゃったケド、さとみ、早口ことばがトクイなの。おもしろいのがあったら送ってね。まだ慣れないケド、さとみのコトよろしく♥

いくらなんでもいないだろ!

こんな奴いるかよ、と思う奴を紹介してくれっ! 実在する人物でも、そーでなくてもかまわんゾ! 笑えたらそれでいい。つーことだ!

へんなもの発見伝

雑誌、新聞、広告など、ありとあらゆるものからオッカシィ～"へんなもの"を見つけてさとみに教えてねっ♥ 待ってまぁ～すっ!

三国一の大バグ野郎

日頃言えないうっぷんを、ここで一気にぶちまけよーぜっ! とにかく何でもいい。文句があったら、黙ってないで送ってくれよっ!!

ドラクエパラダイス

ドラクエネタの宝庫だぜっ! ドラクエに限らず、RPGネタなら何でもい一やっ!! とにかくハガキが欲し一のさっ!! よろしく。

うそも方言

想像を絶する大ウソを、君んとこのお国言葉で表現してくれ。方言でなくても良し。君の創造力しだいで、言葉は無限に広がるのだっ!

紙コンアトランダム

絵ネタなら何でもアリ! ヘタでも、FCネタでなくてもいいっ! 感性だけが勝負なのだっ!! 大爆笑もんの強力なネタを待つっ!!

没収容所

没のよーでボツじゃない。何でもアリアリコーナーだっ!! とにかく何でもいい! 笑えりゃそれでいーんだっ! さぁ、投稿しよう!

好評連載

SLG入門講座 PCエンジン編

ボ、ボクのクリスマスは、いったいどこへ行ってしまったんだ!? 忘年会は!? 新年会も行方不明だ! うーん、なんて悲しい年末年始だったんだろう…。ふえーん。…などと、落ち込んんでる場合ではないな。今年も、はりきってSLGしなければ。とゆーワケで、今回はPCエンジンのゲーム、初登場なのだ!



ネクタリス

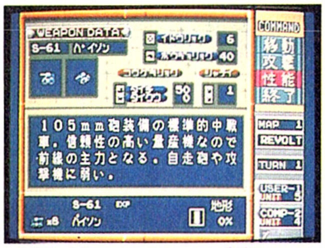
ハドソン	Hu-CARD
2月9日発売	¥5800

で、このウォーSLGってば、おもしろいんだもん。ものすごくアツくなれるゲームなんだ。それにユニットが魅力的だしね。ずぇったいキミの気に入ると思うよ。

全ユニットを紹介してしまうぞ!

SLGの魅力の一つにユニットがある。大戦略シリーズはリアルな現有兵器で売ってる(もちろん、それだけじゃないけどね)でしょ。このネクタリスは、リアルな近未来兵器がすてきなのさ。しかも、ちゃーんと兵器考証をしてあるんだ。月面とゆー特殊環境下(重力が地球の1/6ってことと、真空であることね)で使用するために起るであろう諸問題(たとえば「走行における安定性」だとか、「武器の発射における自機体の耐久力」、「真空状態でも燃焼爆発可能な火薬の開発」に「高速移動を行なう場合の慣性の相殺方法」とかね)にも、キッチリと答えを用意してるんだ。うーん、マニアック♡

とゆーワケで、9系統23種類あるユニットをドーンと紹介してしまうのだ。これで、いちいち"性能"コマンドを使わなくてもすむってワケなのさ。とにかくウォーSLGでは、ユニットの性能を把握し、効果的な戦闘を行なうことが勝利への第1歩だ。戦闘を行なう前に、必ず敵ユニットを調べるよーにしようね。爆撃機で戦闘機を攻撃するなんて間違いは、ぜったいやっちゃいけないことだよね。また、長射程の兵器の使い方も大事なポイントだ。間接攻撃を制するものが、月面を制すってぐらい重要なんだぞ。



▲今回の特集があれば、この説明コマンドは、もういらないぞ!

戦車

地上戦闘のメイン兵器が戦車だ。何しろ7種類もあるんだからね。それぞれ特徴があるから、使いどころを考えないといけないんだ(もっとも、最初のうちは、考えるほど種類がないんだけどね)。また、基本的に戦車には対空攻撃力がないので、空に対する備えを怠ってはいけないってことも、覚えといてね。戦車と対空車両は、持ちつ持たれつなんだよ。

T-79 グリズリー



①対地攻撃力	70
②対空攻撃力	0
③移動力	4
④防御力	50
⑤射程	1

120mmクラスの無反動砲を装備した、大型の重戦車。対地攻撃力は全ユニット中3番目の威力を誇る。が、残念ながら足が遅いのだ。必然的に支援攻撃、あるいは拠点防衛が主な仕事になる。

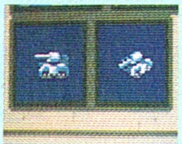
PT-6 アルマジロ



①対地攻撃力	60
②対空攻撃力	0
③移動力	4
④防御力	50
⑤射程	1

105mm無反動砲を装備した重戦車。グリズリーに比べやや非力だが、その分、装甲が強化されている。グリズリー同様、足が遅いのもツライところ。やはり、支援攻撃・拠点防衛向きの戦車と言えるだろう。

S-61 パイソン



①対地攻撃力	50
②対空攻撃力	0
③移動力	6
④防御力	40
⑤射程	1

105mm砲を装備した中戦車。標準戦車とも呼ばれるだけあって、戦車戦のメインになる。重戦車より速いので、前線を確保し重戦車の到着を待つといった使い方が多くなるだろう。自走砲、攻撃機にはモロい。

GS-81 スラッガー



①対地攻撃力	50
②対空攻撃力	0
③移動力	5
④防御力	50
⑤射程	1

105mm砲搭載のガイチ軍主力中戦車。パイソンに比べ装甲が厚く、足も速いとゆー優れモノ。足を生かして、前線を有利に展開することができる。電撃作戦を得意とするが、単独行動は大ケガの元。

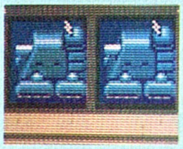
GT-86 モンスター



①対地攻撃力	60
②対空攻撃力	0
③移動力	5
④防御力	50
⑤射程	1

120mm砲を搭載した、ガイチ軍の重戦車。主に支援戦闘や拠点防衛に使用される。グリズリー、アルマジロに比べ、足が速いので注意が必要。とにかく、早めにつぶすことを考えた方がいいだろう。

HMB-2 ギガント



①対地攻撃力	90
②対空攻撃力	40
③移動力	2
④防御力	80
⑤射程	1

180mm砲と75mm連装対空砲を搭載した要塞戦車。"巨人"とゆー名前がピッタリの最強の兵器である。が、致命的に足が遅い。もっともペリカンに搭載することもできるので、前線に送れないこともないのだが…。

TT-1 レネット



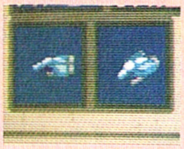
①対地攻撃力	45
②対空攻撃力	0
③移動力	5
④防御力	30
⑤射程	1

90mm砲と70mm砲の2つの主砲を持つ中戦車。実は戦争初期に少数製作された試作品なのだ。パイソン、スラッガーに比べ、かなり劣っているB級戦車。はっきり言って、オトリぐらいにしか使い道はない。

✣戦闘攻撃機✣

飛行ユニットは、移動力・攻撃力とも最高のモノを持っているし、地形効果を考慮する必要もない強力ユニット。ただし、得手不得手がはっきりしているので、使い方を間違えないこと。制空権を取れれば、そのマップの勝利を確信してもだいじょーぶだろう。

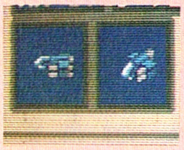
FX-1 ファルコ



①対地攻撃力 0
②対空攻撃力 90
③移動力 12
④防御力 30
⑤射程 1

対空ミサイル装備の制空戦闘機。対空車両にケンカを売るのは自殺行為なのだ。

AX-87 ジャビィ



①対地攻撃力 70
②対空攻撃力 20
③移動力 10
④防御力 30
⑤射程 1

一応空戦も可能だが、対地専用にした方がいい。必ず護衛の戦闘機をつけること。

EF-88 ハンター



①対地攻撃力 70
②対空攻撃力 70
③移動力 11
④防御力 50
⑤射程 1

対空・対地、どちらもこなすガイチ軍の最強戦闘攻撃機。早めにつぶさないと…。

✣自走砲✣

対地用間接攻撃兵器。うまく使えば、これほど頼りになる兵器はない。が、移動と攻撃が同時にできない、防御力が低い、近距離にはまったく無防備など、弱点も多い。他の部隊の援護がなければ、ただのやられ役になってしまうことも多い。

SG-4 ナスホルン



①対地攻撃力 45
②対空攻撃力 0
③移動力 4
④防御力 30
⑤射程 5

155mmカノン砲を搭載。命中精度は高い。後方からの支援攻撃で本領を発揮する。

MR-22 エストール



①対地攻撃力 60
②対空攻撃力 0
③移動力 4
④防御力 30
⑤射程 4

24連装6cmロケットランチャーを装備。命中精度は落ちるが破壊力が大きい。

✣輸送部隊✣

足の遅い部隊、移動できない部隊を輸送する。広いマップの必需品。ただし武装は貧弱なので戦闘は避けること。特に部隊輸送中の戦闘は、ぜったいやってはいけないことの1つだ。できるならば、護衛の部隊をつけた方がいいのだが…。

✣軽量武装車両✣

戦車とは異なり、機動性を最重要視して開発された兵器。戦車並の攻撃力を持っているが、その分、防御力が低くなってしまった。しかし攻撃後の移動が可能なので、この特性をフルに使ったヒット＆アウェイが基本戦法になるだろう。

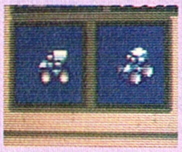
MB-5 ラビット



①対地攻撃力 70
②対空攻撃力 10
③移動力 8
④防御力 20
⑤射程 1

対地ミサイル装備のバギー。戦闘では真正面から撃ち合うので、被害も大きい。

MB-4 リンクス



①対地攻撃力 40
②対空攻撃力 10
③移動力 6
④防御力 20
⑤射程 空1 地2

対地間接攻撃用ミサイルをつんだバギー。ヒット＆アウェイでゲリラ戦を。

NC-1 ミュール



①対地攻撃力 10
②対空攻撃力 10
③移動力 6
④防御力 10
⑤射程 1

歩兵・野砲・地雷を輸送できるトラック。道路以外で移動力が落ちるのがツライ。

✣対空車両✣

地上部隊にとって、最高の脅威である飛行ユニットを迎撃するための兵器だ。戦闘機に対しては無敵と言っても過言ではない。ただし、対地攻撃能力は最低なので、他の部隊の援護がないと"ただのカモ"になってしまう可能性が高い。

AAG-4 シーカー



①対地攻撃力 30
②対空攻撃力 65
③移動力 6
④防御力 30
⑤射程 1

20mm4連装機関砲を装備。対地攻撃もできるが、相当な被害を覚悟することが必要。

MM-107 ホークアイ



①対地攻撃力 0
②対空攻撃力 85
③移動力 5
④防御力 30
⑤射程 5

長射程対空ミサイルを装備。地上兵器に対しては無力なので、前線に出さないこと。

C-61 ペリカン



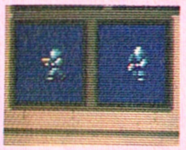
①対地攻撃力 0
②対空攻撃力 0
③移動力 9
④防御力 10
⑤射程 0

飛行ユニット以外の部隊を輸送できる大型輸送機。うまく使えば一発逆転も可能だ。

✣歩兵✣

唯一、収容所・工場を占領できる、大切なユニット。攻撃力・防御力・移動力、すべて小さいので（種類によって異なるが）、大事に扱わねばならない。基本的に戦闘は避けた方がいい。場合によっては、オトリや、自収容所の防衛に使うこともできる。

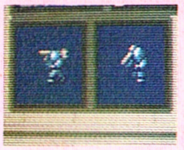
GX-77 ムンクス



①対地攻撃力 10
②対空攻撃力 10
③移動力 3
④防御力 4
⑤射程 1

軽装のPS着用の歩兵。最弱ユニットなので、単独行動はひかえた方がいい。

GX-78 ダーベック



①対地攻撃力 40
②対空攻撃力 10
③移動力 2
④防御力 10
⑤射程 1

対地ミサイル装備の重装PSを着用。足が遅いので、輸送部隊を活用したい。

CBX-1 ドレイパー



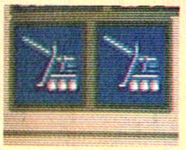
①対地攻撃力 10
②対空攻撃力 10
③移動力 9
④防御力 8
⑤射程 1

特殊バイクを使用するムンクス。スピードを生かした占領作戦を考えること。

✣野砲✣

野砲は絶大な火力を誇るが、移動力がまったくないため、移動は輸送部隊に頼ることになる。一度設置すると移動ができないため、設置場所を間違えると無用の長物になってしまう。また、間接攻撃専用で、防御力も低いので、設置場所には注意が必要である。

SS-80 モノケロス



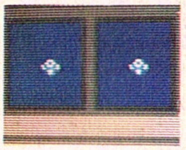
①対地攻撃力 90
②対空攻撃力 0
③移動力 0
④防御力 20
⑤射程 6

203mmの口径と、射程6を誇る、最強の陸戦兵器。設置場所が戦闘のカギを握る。

✣地雷✣

当然、移動は輸送部隊によって行う。地雷と言っても、敵に踏ませて破壊するモノではない。主要地点にバラまくことによって、敵の侵攻を妨害するために使う。つまり地雷があるヘックスにはユニットは侵入できないのだ。攻撃によって除去することができる。

M-77 ヤマアラシ



①対地攻撃力 0
②対空攻撃力 0
③移動力 0
④防御力 80
⑤射程 0

橋などにしかけ敵を足止めし、その間に布陣するなど、戦況を変えたいときに使用。

ZOCと包囲と支援なのだ

HEXを使うウォーSLGでは、ZOCと各種の効果はつきものだよね。この『ネクタリス』にもZOC、地形効果、包囲効果、支援効果ってゆーのがあるんだ。

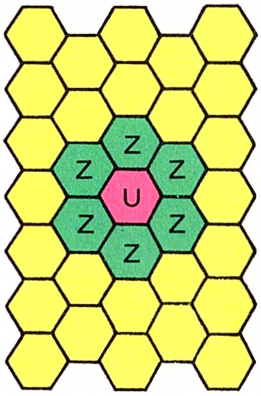
地形効果は、もーみんな分かってるとは思うけど、いちおう説明しとこーか。メいっぱいカンタンではあるけれども、ユニットのいる地形によって、そのユニットの移動力や防御力が変わるってことだ。ちなみに、ネクタリスには9種類の地形があるんだぞ。各地形における防御率は、道路・橋・谷・工場が0%、平地が5%、丘が20%、岩場が30%、山岳が40%、収容所が50%なのだ。各ユニットの防御力が%の分増えるんだね。たとえば防御力100のユニットが、丘に登ると防御力120になるってことだ。また、移動力で言えば、道路は1消費するだけだけど、山岳は大きく消費するとかね。まぁ、地形効果は、そんなにムズかしくないよね。"SLG入門講座"や"シミュレーション天国"で、何回か扱ったしね。そーそー、地形効果は飛行ユニットには無関係…ってのも、わざわざ説明しなくても、分かってるよね？

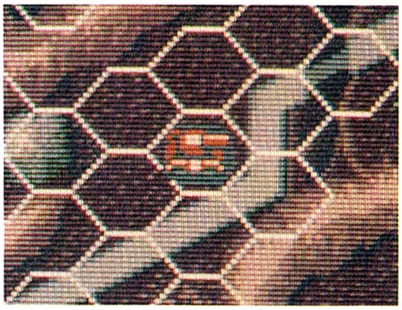
それじゃぁ、ちょっと引っかかる可能性があるZOC、包囲効果、支援効果について説明することにしよう。分かりやすいよーに、図をつけたから、これでバッチリさ！

1 ZOC

ZOCについても何回かふれてきたから、分かってる人も多いと思うけど、ま、復習のつもりでおつきあい下さいなっと。

ZOCとは、ユニットが影響を及ぼす勢力範囲のことだ。じゃ、右図を見てね。ネクタリスの場合、ユニットがあるHEXに隣接する6HEXがZOCになるんだね。敵ユニットのZOCに入ったユニットは、必ずそのHEXで停止しなければならない。言い替えれば、1ターン中に敵のZOCを通過して移動することはできない。つまり、ファミコンウォーズみたいに、敵ユニットの横をすり抜けていくなんてできないってことね。そりゃそーだよな。目の前を敵が通ってんのに、そのまま見逃すヤツぁ、いないよね。つまり、ZOCは前線を張るための重要なテクなんだ。効果的にZOCを使えば、少ないユニットで前線を作れるってワケさ。特に橋や山岳で、ルートが限られる場合などは、1ユニットで敵部隊を足止めすることもできるワケだ。さらに、ZOCはこの後説明する"包囲効果"とも、深〜い関係があるんだぞ。





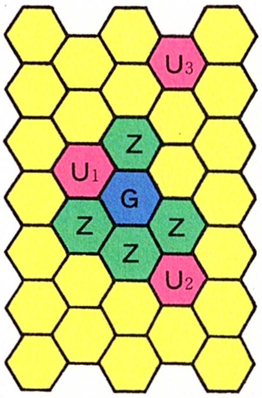
▲ユニットがあるHEXの回り、6HEXがZOCなんだね。こーゆー場所に置いとけば、敵を足止めできるってワケだ

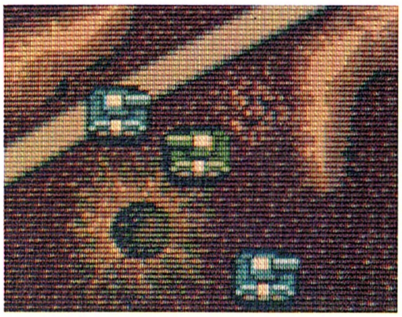
2 包囲効果

"包囲効果"とは、「攻撃するときに敵のユニットを自分のユニットのZOCで囲むことにより、敵のユニットの攻撃力・防御力を減少させることができる」ってゆー、とぉってもありがた〜い効果なんだよね。もしも、敵のユニットを完全にZOCで囲むことができたらどーなるか？　なんと敵のユニットの攻撃力・防御力を半減させることができるんだずぇいっ!!

そして、ここで「右の図を見て下さい」になるワケだ。さあ、みておくれよ。Uが自分のユニット、Gはガイチ軍のユニット、ZはZOCを表してるのね。ここで、GにU1が攻撃をかける場合を考えてみようか。包囲効果に関係しているのは、U1とU2、2つのユニットだね。U3のZOCは関係がないってのは分かるよね？　で、Gは6方向のうち5方向にZOCがあるだろう。つまり、Gは5方向を包囲されてるワケだね。包囲のやり方、分かってくれたかな？

強力な敵ユニットと戦闘をするときには、この包囲効果を使わない手はないよな。





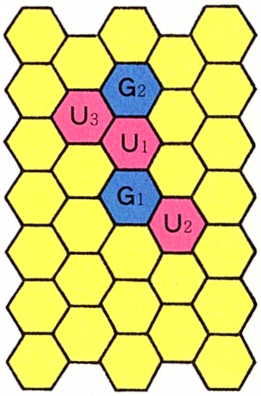
▲ブルーがグリーンを攻撃する場合。グリーンは5方を包囲されてるんだ。分かるかな？　包囲されたユニットは攻撃力・防御力とも減少するんだ

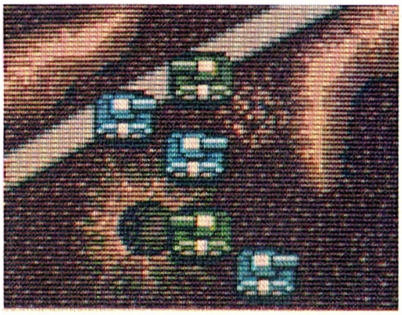
3 支援効果

支援効果は攻撃側、防御側、両方にあるんだ。「戦闘のとき味方ユニットが敵ユニットに接していると、攻撃力・防御力がアップする」ってのが、支援効果だ。分かりにくいかな？　じゃ、さっそく右図を見てもらおーか。

U1がG1に攻撃をかける場合を考えてみよう。G1に接している味方ユニットはU2だ。U1はU2の支援を受けて攻撃力がアップするんだ。U3はG1には接していないので、この場合の支援効果には関係がないんだね。もし、U1がG2を攻撃するなら、U3が支援してくれることになるワケだ。逆に攻撃されるG1はG2の支援を受けて、防御力がアップするんだね。分かるかな？　U1がG1に攻撃されたときは、この逆を考えればいい。G1はG2の支援で攻撃力がアップして、U1はU2の支援で防御力がアップするってワケさ。そんなにムズかしくはないだろ。

と一ぜん、包囲効果と支援効果を複合して使えば、大きな効果が得られることはゆーまでもないだろ。この2つの効果、うまく使いたいね。





▲真ん中のブルーが下のグリーンを攻撃する場合。ブルーは右下ブルーの支援を受けて攻撃力が、グリーンは上のグリーンの支援で防御力がアップする

©1989 HUDSON SOFT

シミュレーション天国

SIMULATION PARADISE

タイレル辻の考えるピント

近代心理戦争とは？

アルメニアで地震があった。過去、スターリン時代にも大地震があったが、スターリンはそれを隠していたそうな。しかし、今のソ連はグラスノスチ（情報公開）を行なっているので、世界の援助を受け入れられるようになっている。それに伴い、西側諸国の、ソ連に対する印象も変わっていったようだ。

と、最初から難しい話をしたのは、人間の心理的要因による戦争の危機、そして戦場での心理的作用について話したかったからだ。

人間誰でも、未知なるものには期待と恐怖を感じる。特に戦場や人間関係が思わしくない場合、恐怖となるだろう。レーガン政権が発足した当初は、ソ連は「悪魔の国」であり世界を破滅に導くものとしていた。そして、軍事費を増やして、強いアメリカを作ろうとしたわけだ。こうなった背景にはいろいろとあるわけだが、昔のソ連は「鉄のカーテン」といって、何をやっているか西側にはまったくわからなかったわけだ。そうなると、強力な武器を作っているんじゃないかとか、ゲリラやテロの支援をしてるんじゃないか、という疑心が生まれる。これは未知なるものへの本能的な恐怖感からくるものなので防ぎようがないわけだ。

そこにゴルバチョフがあらわれた。ソ連邦内で情報を公開することにより、西側にも少しずつ情報が出るようになっていった。そして、中距離核戦力の削減を行ない、レーガンがソ連に行き、ゴルバチョフがアメリカに行った。これはほんの5年前には考えられなかった事だ。つまり、気心さえ知れれば、お互いに疑心暗鬼になることもなく、よけいな戦力拡大をしなくてもすむわけだね。

このように、戦略的に心理要因は大切なことだが、戦術面でも大変重要なことなんだ。戦争なり戦闘が起きた場合に、指導者がいちばん恐れるのがなんだか知ってるかな？　敵の兵力や戦力じゃないぞ。それは「パニック」だ。一般市民はパニックにより収拾がつかなくなり、兵は動揺や錯乱し、それが不安となり、思うような戦闘ができなかったり、脱走兵があいつぐだろう。そうなると、国は内から滅んで行ってしまうのだ。だから流言放言は戦時下では御法度なんだね。

このような心理要素は、ＳＬＧでは士気や忠誠度、国民感情といったもので表現されてる。直接戦闘しなくてすむので、近代ではいかに敵を混乱させるか、というのが重要な作戦となっているのである。

ＰＣエンジンクラブで以前紹介したけど、「ネクタリス」の評判がなかなかよいぞ。ＰＣエンジンを持ってるＳＬＧファンはちょっと試すのもよいかも。



パソコンゲームおすすめ情報

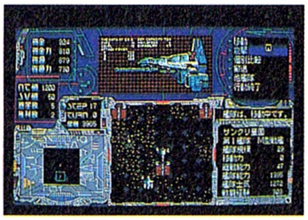
シュヴァルツシルト　工画堂スタジオ　PC-9801　12800円

前に紹介するとか言っていたシュヴァルツシルトが、やっと発売になったのでご紹介しよう。

このゲームの舞台はある銀河系の中の星達だ。銀河の中には数個の人間の住める星からなる星団というのがあって、それが権力争いをしている。その中のサンクリ星団の指導者がプレイヤーなのである。最初は反乱軍を鎮めることから始まって、隣の海賊まがいのバディ共和国と戦い、その後も戦闘が延々と続いて行くようになっているんだ。

このＳＬＧの特徴は、外交をうまくやらないと勝てないってこと。強大な国とは不可侵条約を結ぶ。攻守同盟締結を結べば、戦うときにその星団の軍も一緒に戦ってくれるようになるんだ。

それから戦艦がカッコイイ！　戦闘のアニメーションもなかなかのものだ。しかし、どんどん敵が攻撃をしてくるので、最初の反乱軍を鎮圧するのでさえタイヘン。その後も回りがどんどん宣戦布告をしてくるので気の休まる間もない。ちょっとそのあたりのバランスが悪いけど、ゲーム自体の演出がいいので、ちょこちょことやってしまうＳＬＧなのだ。ただ、最初はイライラするので、気の長い人向けのＳＬＧといえよう。



▲強力な戦艦を作りたい、と思うので、やめようと思ってもなかなかやめられない

⊙SLG専門用語集

【ターンとフェイズ】

戦術を考えるときの基本について

いちばん手っとり早く言うならば、野球に例えて、1回、2回というのがターンであり、オモテ、ウラ、というのが攻撃フェイズ、守備フェイズとなるのである。つまり、敵味方の戦闘が等しく行なわれる、時間による区切りがターンであり、その時間内に行なわれる行動がフェイスなのである。

ターンの概念は簡単だし、どのＳＬＧでも同じなんだけど、フェイズはゲームによっていろいろと違った使われ方をしてるんだ。

ボードゲームやそのタイプのコンピュータゲームでは、行動の種類によってフェイズが定められている。つまり、索敵フェイズになったら偵察部隊で敵を探す。次に、移動フェイズでは部隊を移動させ、攻撃フェイズで攻撃をするわけだ。この行動は全軍規模なので攻撃フェイズの時に移動、という事はできない。しかし、大戦略などのＳＬＧでは自分の好きな時に補給や移動,攻撃が行なえる。ユニット単位でフェイズを行なうのが大戦略タイプで、作業規模で区切ったのが不如帰タイプだろう。



▲ファミコンウォーズは大戦略タイプのフェイズ方式をとっているというわけさ

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

TRAP?

THEM?

投稿のネタ26分類

A.思い出	N.不平不満
B.攻略法	O.ビデオ
C.裏ワザ	P.海外の話
D.イラスト	Q.コラム
E.写真	R.随筆
F.感想	S.評論
G.成功例	T.俳句・短歌
H.失敗談	U.お詫び
I.新発見	V.笑える話
J.質問したい	W.悲しい話
K.答えてあげます	X.将来の抱負
L.私の主張	Y.お知らせ
M.パソコン情報	Z.その他

ウィザードリィ友の会も、もうそろそろ満一歳。雑誌のコーナーの一歳っていうのは、人間の十五歳に相当するっていうくらいだから、昔なら元服を済ましてるような年齢なんだなぁ。それなら雑誌のコーナーの元服ともいえる儀式、タンコウボン化の話が出てきても当然といえば当然。今日も強引だなぁー。

Y-71 ついにきた!! Wデーがついに!!

「ウィザードリィ友の会」がめでたいことに一冊の単行本にまとまることになりました。

過去に掲載されたオモシロネタを一堂に集め、も一度、ウィザードリィをめぐって考えたり、笑ったりしよう、とのポリシーで、もっか製作中です。

さて、単行本といえば書き下ろしがつきもの。やっぱり新鮮で大作っぽいネタがほしいところです。

そこで、「単行本特別収録用テーマ別投稿大募集週間」というのを設けることにしました。期間は、1月22日から2月12日までの3週間。いっちょ力入れて送ってみませんか。※マークの採用者に謝礼進呈。して、そのテーマとは!!

⊙文章の部

※『論文・ウィザードリィの魅力』
(↑400字詰原稿用紙×5枚程度)
『究極のレビュー』
(↑400字詰原稿用紙×3枚程度)
※『とっておきの技』
(↑わかる範囲内で自由)
『マイパーティ』
(↑400字詰原稿用紙×3枚程度)
『ウィザードリィ川柳』
(↑五・七・五)
※『自由詩』
(↑いかにも詩って感じで)

⊙イラストの部

『私の好きなアイテム』
(↑官製ハガキの裏にひとつだけ)
『ウィザードリィの中の女性』
(官製ハガキの裏に何人でも可)
※『汚ないもの』
(↑官製ハガキの裏にひとつだけ)
『ワードナ』
(↑官製ハガキの裏にひとつだけ)
※『地下1階のマップ』
(↑何に書いてもよし)
※『見た瞬間に笑える絵』
(↑官製ハガキの裏に、書き方は自由)

⊙写真の部

※『街で見かけたウィザードリィ』
(↑こじつけもOK。サービス判で)
※『私の顔写真』
(↑免許証のような正方形のサイズで)

以上の3部門が用意されています。細かな規定はもうけませんので、あとは自分で勝手に解釈してけっこうです。また応募していただいた原稿は返却しませんし、突然掲載すると思いますので、あらかじめ御了承ください。

あて先は、〒102 東京都千代田区麹町5—5—5 JICC出版局ファミコン必勝本編集部「ウィザードリィ友の会」……とここまではいつもといっしょ。さらに、㊕のマークとテーマ名を書いて、規定に従いハガキもしくは封書でお送りください。

精一杯、いい本をつくるため奮闘努力しております。あなたもウィザードリィ史の片隅にその名を残してみませんか? よろしく。



L-72 性について語ってみよう!

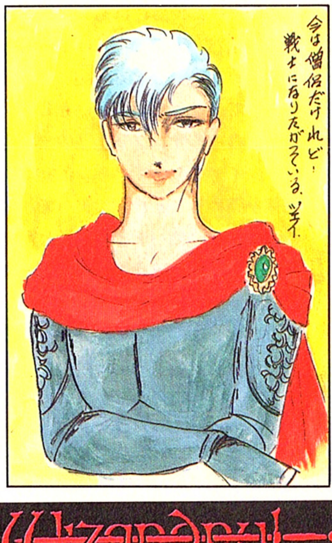
ウィザードリィには種族や善・悪があるんだけど、性別がないですよね。けどさぁ、名前があるんだから、みんな頭のスミでは性別を意識してるんだと思うんだ。まさか、クマゴローという名の女性はいないと思うし、クリスティーナという男性もイメージしてないと思う。ぼくは、まだウィズのビギナーだった頃、男じゃなきゃ強くないような気がして、全部、男の名にしてたんだけど最近女性だけのパーティっていうのをつくってワードナにむかわせたんです。するとね、不思議不思議……。ちょっとだけど、感情移入のしかたが違うんですよね。男だと「ああしろ!」「こうしろ!」と命令してた気がするのに、女キャラだと「ああして!」「こうして!」って頼んでる気がするんです。なんか、自分でつくったキャラクターなのに、気に入られようとして必死にかばってあげてる、ぼくっていったい何なんだ!! そんな冒険でした。

次は、やっぱり男女混成のパーティで、ワードナ倒伐までのロマンを編んでみようかと構想を練っています。ところで、そんなこんなで、バックアップしてたパーティがある条件を満たすと子供が生まれてるっていうウィズはどーでしょうか。ロストばかりで苦しめないで、たまにはボーンとサービスしてよ。これ、変かな。うーん、生きてるって感触はウィズならではだから、許せると思うんだけどなぁー。

(東京都・迫田正親)

㊜性別は数少ない未設定の分野。自分で想像するっきゃないわけか。昔「バイナリーランド」で子供が生まれるっていう裏ワザがあったけど、あんまし反響はなかった。タダのしゃれじゃなくてゲーム要素になっちまえばオモシロイかも。それともツマンナイだろうか。よくわかんない。





Wizardry



DRAGON LORE

最後の竜に捧げる歌

砂漠は夢見る!・書き下しファンタジーノベル堂々の連載開始!!

STORY・手塚一郎　ART・加藤俊章

遥かなる時空の彼方、人間たちが自らを神だと名乗りはじめた時代……。イラジア島を舞台に展開する、若きアモン・グルートと不思議な少女ヴィジル・ベルゥの幻想物語。いよいよ開幕!!

第一章・廃墟の魔獣

五体の人影が南に向かっていた。

暑い日差しの中、草原を進む。狩りを成業とする、キルニアの一族の五人である。

やがて、古びた館――アルメティスの廃墟が見えてきた。

「あれがアモン――お前の試練の場だ」老戦士ディナン・イグルが長い沈黙を破った。

「あそこに棲んでいる蛇人を狩れば、ぼくもキルニアの一族と認めてもらえるのですね」

アモンと呼ばれた少年が、それに応える。

年の頃十七、八。栗色の髪を風になびかせ、青味がかった瞳は前方をきっと見すえている。真新しい、まだ身体に馴染んでいない皮鎧を身につけ、腰には長剣と短剣とを帯びていた。

「なーに、すぐに終わるさ。そうしたら今夜は祝宴だ」

バルベット・バーンは左手でアモンの肩を叩き、にこりと微笑んだ。

大きな体をした戦士である。肩の筋肉が瘤のように盛りあがり、無数の傷が刻まれていた。太い首の上には陽に焼けた精悍な貌が乗っている。優しそうな眼だ。

この男の持ち物は、ごつい剣だけだ。それを右の肩に担いでいる。かなりの重さのものであろう。肩の筋肉がへこんでいた。斬るよりも、それ自身の重さにまかせて相手を叩き潰す――そんなことを想像させる。

「でもさ、掟とはいえ厳しいわよね。与えられた獲物を倒せなければ一族を追放だなんて。しかもチャンスは一度きり」

女の声が、やりきれないといった風に呟いた。キルニアの一族唯一の魔法使いグレイ・サバトである。

声の感じからすると二十歳ぐらいか。ゆったりとした濃緑の法衣をまとい、目深におろしたフードから白い肌が覗く。

「仕方あるまい。狩りに出られぬ者を食わすほど、村にゆとりはないんだからな」

ディナンが言う。

「しかし私は、それだけの理由で追放とは解せません」

最後の男が口を開いた。「追放の辛さを、訣れることの悲しさを誰も知らないから平気で言えるのです」

痩身長軀の戦士だった。が、彼の特徴はそれだけではない。他の四人とは違う、一種異様な雰囲気が漂っていた。原因はその耳にある。尖っていた。人間ではなくエルフなのだ。

シーマ・ノステファント――エルフの取り替えっ子という、それだけの理由で真実の都を追放された戦士だ。一昨年よりキルニアの一族に身を置き、今では欠かせない戦力となっている。

アモンは、エルフの青年の自分を見る眼が悲しみと哀れみに満ちていることに気がつき微笑んだ。

「シーマ、心配いりませんよ」

エルフの戦士は応えて頷いた。

一行は足を止めた。

眼前に廃墟がそびえていた。

「着いたぞ、アモン。準備は良いな」

ディナンの声にアモンは身を堅くした。

昔、このイラジア島の五大都市の実質的な権力を握るアルメティスという男がいた。彼がその力を誇示するために建てた屋敷の成れの果てがこの廃墟である。

58年前の草の月に起こった暴動によりアルメティスは殺害され、その莫大な富も強奪されたという。しかし、〝過ちの野〟に建てられた地上三階、地下五層にも及ぶこの屋敷には、今なお巧妙に隠された財宝が眠っているとの噂が囁かれており、一攫千金を夢みる者が訪れるという。さらに、そういった盗賊紛いの者どもを喰らう魔物も、いつの頃からか棲みつくようになっていた。

アモンたちは地下三層目へ降りていった。

「知っておるか、蛇人にまつわる話を」

ディナンは誰にというわけでもなく言った。

誰もが返事をしなかったが聴いていないわけではない。独り言はこの老戦士の癖だと知っていたからである。

「ここに住んでいたアルメティスという男はな、蛇を崇めておったのだ」

「蛇を――ですか」何となく興味を覚えたアモンが訊く。

それがうれしかったのかディナンは、にやりと笑って続けた。「そう、奴は蛇を自分の始祖として崇めておった。己を本気で蛇の生まれ変わりだと信じて疑わなかったわけだ。人人に恐れられたその残忍さも、その影響だったのかもしれん」

「何よ、蛇人の正体がアルメティスみたいな言い方をして」

「おや、呪術の心得があるあなたらしくない意見ですね。グレイ」シーマは女魔法使いを横目で見た。

グレイはわけが判らないといった風にシーマへ視線を返す。

「呪術は、接触呪術と模倣呪術の二種類に大別できます。アルメティスの場合は模倣呪術の一種でしょう。己の身体を、崇拝するものと同化させ、特殊な力を得ていたとしても何ら不思議はありませんよ」

「あ、言われてみればそうね。でも、そうすると蛇人の正体は……」

「大方、財宝を狙う盗人が、蛇の毒気に侵されたのだろう。儂は財宝にかけられた呪いが原因と考えておる」

接触呪術とは、相手の身体の一部もしくはその人が接触したものを利用して行う呪法であり、爪や髪の毛までもがその対象となった。それを藁人形や泥人形に埋め込むことで擬人化したという。接していたものは、その者の生命の流れを受け継ぐという考えに基づく。

対して模倣呪術は、対象に似せたものをそれ同様の存在まで高める呪法である。相手にそっくりな人形を攻撃してその人に危害を加えたり、また狼の毛皮をまとうことで己にその力を宿らせることも可能であった。

「よく知らないけれど、蛇人を狩るのって初めてじゃないはずよね」

グレイはバルベットを見ながら言った。

「俺は、イシャが十七になったときにも、ここへ来て蛇人を狩らせたぜ」

バルベットが立ち止まった。「ディナンよ、この辺が良さそうだぜ」

「うむ、よかろう」

老戦士は、アモンに向き直った。

「これよりキルニアの儀式を行う。アモン・グルート、お前は蛇人と全力で戦い、見事に奴をしとめることを誓うか？」
「誓います」
間をおかずに緊張した声が続く。
「よろしい。ただし誓いが破られたときは掟に従い、一族追放だ。しかと肝に命じておくがよい」
きびしい表情でディナンが言った。
「アモンは儂とここに残る。他の者は蛇人を誘いだせ」
三人は無言で頷いた。
グレイは闇に閉ざされた通路を見た。
「灯りは、どうするの？　松明は一本しか持ってきていないわ」
「私は必要ありません。エルフは暗いところでもよく見えますから」
「俺もいらねぇぜ。蛇人如きの気配ぐらい読めないでどうするよ」
シーマとバルベットは、冷たく答えた。
「何を言ってるの？　あたしたちの仕事は蛇人をおびきだすことよ。あんたたちが平気でも奴は——」
「私たちを簡単に見つけるでしょう」エルフの青年が口をはさんだ。「奴に明るさは関係ありませんから」
「どうして——。蛇人は夜目が利くとでも？」
「あー、面倒くせえなぁ。そんなこと、どっちだっていいだろ。それじゃ、どうすればいいんだ？」バルベットは、うんざりした声で訊いた。
「魔法で灯りを呼び出すのよ。何のために、あたしが一緒に来たと思っているの」
グレイは、アモンを横目で見た。
「魔法を見せてくれるのですか？」
実際に魔法を見たことのないアモンは、期待に胸を膨らませた。
「判ったよ。灯りでも何でも、早く出しちまえよ」
「それが、ものを頼むときの態度なの？」
バルベットの言葉に、グレイは語気を荒くした。
何か反論しようとしたバルベットを、シーマが手で制した。
「私からもお願いします。実は最近、視力が低下しまして——」
グレイは呆れかえり、詠唱をはじめた。
〝彷徨える亡者の魂よ。その怒りを炎に変え、我らを照らせ
地に潜む水の精よ。その冷たき身体を炎にゆだね、熱き心を冷ませ
ああ、旅を忘れ、闇にわだかまりし風の精よ。光を包み、主に仕えよ
偉大なる妖霊たち——集いて我グレイ・サバトに力を貸し給え〟
一瞬、通路全体が光った。
が、すぐに闇がその勢いを取りもどす。辺りは再び色彩を失った。続いて、布を裂くような音に乗って燐光が床や壁を滑ってきた。グレイを目指し、前と後、二つの方向から流れてくるのだ。
彼女に近づくにつれ、壁の光は床に流れ落ち、床の輝きは失速した。そして、ついには女魔法使いを取り囲み、樹木が水分を吸いあげるように光はその両足に染みこんだ。
足を伝い、腰を通り、胸で向きを変え、肩に溜った燐光は、複雑に組まれ高く差し上げられた両の指に達した。今やグレイ・サバトは全身に光を湛え、濃緑の法衣を通して輝く裸身を浮かび上がらせている。
床から蒸気が吹きだすのと、すべての光が指先に集まったのと、それにグレイの背後から、ごう、と大気の塊が押しよせるのが同時に起こった。
いつの間にか風が止んでいた。
通路を暗闇が支配している。
解いた指からは三つの灯りが生まれた。ひとつはエルフの頭上へ、もうひとつは巨軀の戦士へ、最後のは動かずに浮かんでいた。
「すごい。これが魔法——」
思わずアモンが声をあげた。
「すばらしい」
今度はシーマの声だ。「火と水と風を同時に使うとは」
「あたしが独自に編みだした混合呪文よ」グレイは微笑んだ。「炎を呼びだし、熱を抜いて風で操る——呪文自体の効力は大したことないけれど、三種類の呪文を混ぜ合わせることが可能だという証明にはなるでしょ」
「あとは如何に効率良く呪文を組みあわせるかですね」
「ええ。あたしが目標としていた一撃で竜を倒せる呪文の完成も近いわ」
そこへ老人の声が割ってはいった。
「お楽しみのところ悪いんだがな、早く蛇人をおびき寄せにいってくれんか」
ディナンだ。先刻の突風でも消えなかった松明を壁に立てかけ、自分もその横に座った。
「行くぞ」
バルベットが他の二人に声をかける。
三人は、闇に向かって進みはじめた。
バルベットは振り向かずにアモンに言った。
「今夜の宴を中止にするなよ」



アモンには、それが彼なりの励ましであることが理解できた。この日のためにバルベットはアモンに剣のあつかい方などを教えてくれたほどなのだ。
背中が三つ、角を曲がり見えなくなった。
ぱちぱち、と松明が音をたてた。
ディナンは、アモンを見ていた。
「儂はここでじっくり見せてもらう。キルニアの名に恥じぬよう戦え」
アモンは前方に眼を転じた。
そこには、ただ闇が広がるばかりであった。

三つの燐光に導かれ、それとおなじ数の、歩を進める影があった。
先刻、左に折れてから向きを変えていない。いや、変えようにも変えられないのである。
一本道なのだ。
やがて魔法の灯りが右への脇道を照らした。
「あたしは、こっちへ行くわ」
「おう」バルベットが短く応じた。
灯りの一つは残り二つと離れていった。
見送る男たちも再び歩きはじめた。
「ところで、シーマよ。先刻のことだが」
バルベットは、先の暗がりを見すえたまま言った。「――あれは一体どういうことだ」
「グレイの魔法のことですか？」
「とぼけるなよ、蛇人のことだ」
「ああ、奴らが暗いところでも平気だという――。あなたも知らなかったんですか」
「知っているはずなかろう」
「意外ですね」
シーマは長めの黒髪をかきあげた。「蛇人は夜目が利くわけではありません。温度を感知する器官が備わっているだけです」
「ほう」
「バルベット、あなたは蛇が鎧に咬みついたという話を耳にしたことがありますか」
「いや」
「そうでしょう。蛇は温度によって相手の位置、咬みつくのに適した場所が判るのですから。――エルフの特殊視力と似た能力といえば判ってもらえると思います」
「なるほどなぁ」
バルベットは頷いた。「だが、もしも鎧が太陽にあたって生き物の体温ほどの温かさをもっていたら――」
「さあ、私もそこまでは判りません」
シーマは、くすりと笑ったようであった。
二人は立ち止まった。
今まで進んできた通路は冷たい石の壁に阻まれ、右と左の両方向に分かれている。
「私は左へ行きます」シーマが言った。
つい、と彼の灯りは左へ動いた。
「そうすると俺は右か」バルベットは自分に従う炎を見た。
「それでは気をつけて――おっと、あなたには不用の言葉でしたか」
「蛇人に言ってやれ」バルベットは笑った。
二人はそれぞれの道を進みながら、相手の足音が遠ざかっていくのを感じていた。

男が足を止めた。
闇を切りとったような頭をした男である。
黒髪――それは妖精の象徴だ。彼らの血が濃いほど、その黒さが増すという。シーマの髪は、混じり気なしのエルフのそれだった。
瞳も黒い。が、それは今や少し赤味をおびて前方を睨んでいた。細身の剣を音もなく抜く。刀身に、ぎらりと蒼光が疾った。
切れ長の眼が、さらに細くなる。
「それでも隠れているつもりですか」
シーマが声をかける。
しかし、闇は答えなかった。
するり、
と、エルフが間を詰めた。
身体が床の上を滑ったようにも見えた。妖精族特有の動きである。
しゃあああっ――。
突然、前方で影が跳ねた。
それは屈んだシーマの頭上を抜け、反対側に降り立った。
「なかなかの身のこなしですが、それでは私には勝てませんよ」
振り向いたシーマは女性の小指ほどの太さしかない切っ先を影に向けた。
彼の剣はレイピアと呼ばれる、突くためのものである。獲物の外傷を最小限におさえることが〝狩り〟では大切なのだ。
それを中段に構え、対峙する妖魔を見た。
しゅるるるる。
真っ赤な眼をさらに赤くして、それが吠えた。辛うじて人の形をとどめているものの、見紛うことなき蛇人である。腹部を除き、全身はびっしりと青黒い鱗に覆われていた。
頭はゆるやかな曲線を描き、肩に続いている。首がないのだ。四肢は細く、しなやかだった。胴は腰を過ぎると後方に流れ、鞭のような尾となり、のたくっている。
口は元に耳があったであろう場所まで裂けて、ちろちろと炎の如き舌が覗く。
ひゅっ。
シーマの薄い唇から洩れた呼気か、レイピアが大気を裂く音か。一条の光線が闇を伝い、鱗を貫いた。
蛇人が後方に跳んだのと、シーマが切っ先を獲物から抜いて後ずさったのは、ほぼ同時であった。
妖魔は、今しがた異物が通り抜けたばかりの左肩に長い爪を持つ掌を当てた。緑の体液が流れ出ている。
縦につぶれ、前に伸びた蛇人の顔。そこに感情を表現することが可能であったとしたら、今は驚きの表情を浮かべていたであろう。
再びシーマが間合いを詰めた。
一度、左後方に剣が引き戻され、充分しなったところで水平に振られる。蛇人が腹部に傷みを感じたときには痩身の戦士はすでに互いの攻撃が届かない場所まで下がっていた。
白い腹には傷跡をなぞるような緑線が浮かび上がり、やがて堪えきれずに溢れた。
実力の差は歴然であった。元は人間だったこの化物にも、ようやくそれが理解できたようで、じりじりと後ずさりをはじめる。
「あなたの相手は私ではありません。早く行きなさい」シーマは無造作に詰めよった。
蛇人はこの男と一定の間を取ろうと下がる。
シーマが寄り、蛇人が引く。こんな動作が何回、何十回と繰り返されたとき、シーマは一直線だった通路の前方に右へ曲がる道を見てとった。先刻バルベットと別れた場所だ。
ついに蛇人は別れ道に到った。
「そこを曲がりなさい。さもなくば待つのは確実な死です」
化物はシーマの言葉を理解したのか首をひねり横に延びる通路に眼をやった。いつもと

変わりない。
　続いてその左、つまり自分の後ろへと視線を転じた。こちらも変わりない。いや、遠くに青白い光が浮いている。蛇人はそれと同じものを見たことがあるような気がした。
「来ましたね」何かを面白がるような声が、エルフから発せられた。
　妖魔は、シーマに向き直った。彼の頭上にも同じような燐光が漂っている。
　――こいつの仲間か？
　再び振り返ったときには、灯りの下に大柄な男が歩いてくる姿が見てとれた。
　灰色の服が、筋肉の塊を申しわけ程度に包んでいる。さながら瘤だらけの大樹のようであった。身のこなしはゆっくりだが、それでもかなりの速さで近づいてくる。
「よう」灰色の男がシーマに声をかけた。間にいる異形の存在を明らかに無視していた。
「そちらは、どうでしたか」
　シーマの問いにバルベットは、「一匹見つけたんだがなぁ。あまりに聞き分けのない奴でよ、ちょっと痛い目に合わせてやろうとしたら――」
「殺してしまったと？」
「やわな野郎だぜ、まったく」
「あなたが強すぎるのですよ」
「ところで――」
　バルベットは、ようやく蛇人の存在に気づいたかのように目をやった。「この化物は、こんなところで何をしてるんだ？」
　今や両者の距離は、３メートルほどまで詰まっていた。
「さあ。まだ私たちに勝てるとでも思っているのかもしれませんね」
　シーマの言葉に、バルベットの涼しげな眼が、ぎらりと光る獣のそれに一変した。
「さっさと行きやがれ、この蛇野郎が――！」
　肩に担がれた長剣が、まとわりつく大気をちぎり打ちおろされた。
　ごつん、と鈍い音がして剣が石床にめりこんだ。無数の石片が弾ける。床を伝う振動のためか、蛇人の身体は、びくん、びくんと数度痙攣した。
　そして、石から離れた切っ先が自分に向けられたのが判ると、ついに妖魔は逃走した。
シーマとバルベットのふたりが先刻歩いていた道を、である。
「これで予定通りか」
　バルベットが再び剣を担いだ。
「しかし奴は、あれでもなかなか素早いですから――。アモンが心配です」

　蛇人は、凄い速さで疾っていた。
　暗い通路である。いや、彼にしてみれば明るさは関係ないのであろう。
　蛇を擬人化した妖魔は後ろを振り返った。先刻の恐ろしい男たちは追いかけてこない。
　安心したように速度が落ちた。
　――ねぐらに戻って、奴らが消えるのを待とう。いや、しかし……。
　蛇人は自分がなぜエルフを襲ったのかを思いだした。空腹を満たすためである。もう四日間、何も喰っていないのだった。
　やがて左への横道を、鱗の奥に埋め込まれた赤い双眸が捉えた。それと共に、人間の匂いが流れてくる。汗臭い男のではなく、豊かでやわらかな肉を連想させる匂いであった。
　――く、食い物だ！
　食欲が恐怖に打ち勝った瞬間、蛇人は左の角を曲がった。
「ずいぶんと待たせてくれたじゃない」
　そこには濃緑の法衣をまとった女性が立っていた。フードは後ろにおろされ、その美貌がひと目で見てとれた。
　降り注ぐ陽光を思わせる金色の髪。血管が透けてみえるほど白い肌。つぶらな瞳は蒼茫たる大海原を湛えていた。
　しかし、人の心を失った化物にその美しさが判ろうはずもない。赤い眼球は上下にせわしなく動き、哀れな食料を値踏みしていた。
　濃緑の布地を透かして姿態が見えた。赤やオレンジといった暖色系の光が人型をとり、防具の類を身につけていないことを証明して



いる。胸や腰の辺りの肉付きの良さが空腹な化物を身震いさせた。

く、はあああぁぁぁぁ――。

蛇人の顎が信じられないほど大きく開かれた。大人の頭をまるごと飲みこめそうなほどである。前傾した身体の後方では、獲物を威嚇するかのように逆立った尾がうち振られた。

「何よ、こいつ。あんたの相手はあたしじゃないのよ」グレイはうんざりした表情で言った。「先刻の混合魔法で、あたしも精霊たちも疲れているんだから――」

しゅあるるぅぅぅ――。

蛇人が唸り声を発して、一歩踏み出した。

「そんなに痛い目に会いたいわけね」

グレイは仕方なく両手を胸の前で組んだ。

〝自由を愛し、大地を渡る偉大なる風の精・シルヴィラ――出でて我が導きに従え！〟

ひゅうううぅぅぅ、と風が鳴った。

グレイと蛇人の間に、見えないはずの大気が渦巻くのが判る。やがてそれが人の姿を真似た形へと変化した。

『誰だ、儂の名を呼ぶのは――』

くぐもった声が暗い通路に響く。

「我が名はグレイ・サバト。練金術師にして大いなる精霊使い、フレシア・ウィン・ステリックの教え子なり。あなたの名は彼より教えられしもの」

『ほう、フレシアの――』

完全に実体化した白い巨人は懐かしそうに目を細めた。『それで何用か、人の娘よ』

グレイは蛇人を指さした。

「あの異形の者を――」

風の巨人・シルヴィラは蛇人を見おろした。

『この程度の魔物、そなたの手で簡単に始末できようが？』

「いえ、この者を傷つけることなく逃がしたいのです」

『よく判らぬが――とにかく驚かせてやれば良いわけだな』

シルヴィラは、何が起こったのかすら判らずに立ちつくす蛇人に、右手を軽く振った。

ぐおおおっ、と風が鳴った。その勢いで蛇人は吹き飛ばされ、背後の壁に激突した。

素早く起き上がった蛇人だったが、反撃しようともせずに動きを止めた。鱗だらけの顔は正面の巨人にではなく、左の通路に向けられていた。

「貴様、まだこんなところで、もたもたしてやがるのか――」バルベットの怒声が響いた。

蛇人は飛び上がり、慌てて逃げだした。呪われし妖魔は、アモンとディナンの待つ方向へ疾る。ここからは横道のない通路であった。

「遅かったじゃない」

グレイは、歩いてくるバルベットとシーマを見て、声をかけた。シルヴィラが精霊界に戻った直後だ。

「まあ、いろいろありましてね」シーマは辺りを見回した。「風が乱れているようですが」

「うん、風の精を召喚したの」

「風の精？　何だ、それは」

バルベットが訊いた。

「長くなるので、宴のときにでも……」

「さあ、早く行きましょうよ。もう始まっているかもしれないわ」グレイが促した。

「来るぞ――」老戦士は座ったまま言った。

アモンは剣を抜いて身構える。闇に突きだした刀身に赤い炎が踊った。松明に照らされた薄暗い空気に闘気が満ちる。

奇妙な足音に続き、人とも蛇とも判らぬ化物が暗がりから吐き出された。

人であり、蛇であるそれは、しかしそのどちらとも断定することはできなかった。なぜならば、そうすることが人および蛇に対する冒瀆であるからだ。

蛇人は立ち止まった。ふたつの紅玉は、前方に待つ少年と老人を映した。

――片方は年端もいかぬ若造だ。見ろよ、あの切っ先を。震えているじゃないか。もうひとりは爺い。動かない、いや動けないのかもしれん。

きゅええぃぃぃ――。

蛇人が奇怪な叫びを上げて跳ねた。

振りおろされる鱗の腕。アモンは剣を立てて、それを防ぐ。剣を通して、凄い衝撃が伝わってきた。あの細い腕からは想像もつかないほどの力であった。

よろめいたアモンは足を踏張り、渾身の力をこめて剣を打ちおろす。が、そこにはすでに蛇人の姿はなく、銀光は空しく宙を斬った。

横に疾っていた妖魔が再びアモンを襲う。長く伸びた爪が、少年の顔面に突き出された。

ざく、と音がしてアモンの額が割れた。のけぞっていなければ致命的な一撃にもなりかねないほどの突きだった。

喜悦の声を上げて蛇人が次なる攻撃に移った。と、そこに生じた隙を、アモンは見逃さなかった。妖魔の左横腹をアモンの剣が薙ぐ。

ずくっ――。

厭な音を立てて刀身が鱗にめり込んだ。緑色の体液が、ぶしゅっと弾る。

異臭が大気に溶けた。

――やった！　アモンは歓喜が身体に満ちてくるのを感じながら、獲物を見上げた。

しかし――。そこには生気を失い、弱り果てた爬虫類の顔はなく、さらなる怒りと憎悪を湛えた真紅の双眸が若き狩人を睨んでいた。

恐ろしい眼である。

それが右に動いた。次の瞬間、アモンは左からの衝撃を感じ、ふっとばされていた。

蛇人の尾による攻撃であった。

化物は、自分の脇腹にめりこむ剣を無造作に引き抜くと若者の手に届かないところへと投げすてた。

剣が闇の奥で石の床に当り、がらんがらんと鳴った。

蛇人が少年に歩みよった。軽やかさはなく、どちらかというと重い足どりだった。かなりの傷を負っているようである。

床に倒れたアモンは髪をつかまれ、引き立てられた。

しゅうしゅう、と音を立てて吐きだされる生臭い息が、アモンの意識を取り戻させた。

大きく開いた蛇の口が見えた。

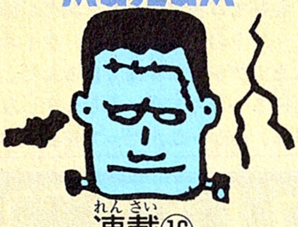
（次号へつづく）

DRAGON LORE

★新連載小説に対する御意見・御感想をお待ちしています。（編集部）

怪物博物館

THE MONSTER MUSEUM



連載⑯

雑談編

by 北枕獲

今回はぜひともおすすめの本の話です。

隣で死んでる北枕先輩に代わり、久生でござーます。先輩が息を吹き返し次第、乱入する予定です。それまでお付き合い下さい。

ピンチヒッターとはいえ、何のお話をしたらよいやら。まあここは怪物博物館でもあることですから、一つモンスターの出てくる原作の方のお話をしようと思います。

モンスターと言っても、私の読んでいたのはどちらかと言うと、ファンタジーや世界の民話だったので、妖精やパーン、ユニコーンなんかの方がおなじみさんでした。「ナルニア国物語」や「ゲド戦記」は何度繰り返して読んだ事か。この2シリーズは絶対お勧めです。ぜひ読んでね♥ 北枕先輩とおおいに話が合うのはこの辺です。二人とも止まりませんから、本当に。

「ナルニア」は文字通りファンタジー。このシリーズの好きなとこは、登場する動物（普通の馬や鳥）がしゃべる事。つまり、人間と動物の会話が可能なところ。そして人間界とナルニアの世界が、何か一つの接点（古いタンスや絵だったりもする）で、ある一時期だけ結ばれ、行き来することができる。なんと言ってもこのシチュエーションに燃えたのでした。小学生だった私は、純真な心で『私にもこんな事が起これぱいいのに』と、思ったものでした。かわいかったのだ、少しは、あの頃。

と、思い出に浸るのはこのくらいにして、つぎは「ゲド」です。これはかなり魔法色の強いファンタジーってとこですね。ゲドというのは主人公の名前ですが、この世界では自分の本当の名前は、むやみに他の人には知られてはならない。もし知られれば、自分の命を握られたも同じ（魔法の世界にはこんな事もあるんです)、ただし、本当の友人には教えられる。つまり、本当の名前を教えてもらえるってことが、友人であることのしるしみたいな意味があるみたい。この話はゲドの成長の話、色々な試練を通して魔法使いの最高位、大賢人となるまでを描いている物語です。

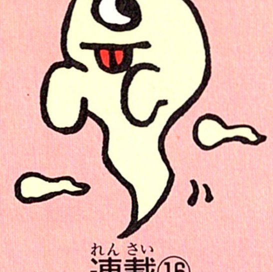
どーも、復活の北枕であります。久生ちゃん、ありまとね。こーゆー話ならいくらでも…と思ったけど、もう残り少ないではないか…。残念。ま、C・S・ルイスの「ナルニア国シリーズ」、ル・グインの「ゲド戦記」、どっちもおもしろいＦＴだから、ぜひ読んでみてね。あとは、トールキンの「指輪物語」と、ハワードの「コナン」を読めば、ＦＴの基本は終了だずぇい。

とゆーワケで、次回から、新装開店します。臓物…じゃなかった…映画・ビデオ編です。極力、ハリーハウンゼン路線でいきたいのですが、きっとルチオ・フルチの世界になってしまうんだろーなぁ。とゆーわけで、新しい怪物博物館、よろしくね！

電脳恐怖都市

ホラーは踊る

THE SHORT SHORT HORROR



連載⑯

悲しい話

by 長谷川並一
（ホラーコラムニスト）

雪の上に残った小さなあしあとは……

寒いね。男の子がつぶやきました。

寒いね。女の子もつぶやきました。

二人は、家の窓のすぐ下に寄りそうように佇んでいました。さっきから降りはじめた雪は、もう二人のくるぶしあたりまで埋めつくしています。真っ暗な夜空からは、あいかわらず何千何万もの真っ白なかけらが舞いおりていました。

こうこうと明かりの洩れる窓越しに、にぎやかなラジオの音とおかあさんの笑う声が流れてきて、夜のしじまに吸いこまれていきます。

おかあさん、まだおこってるのかな。男の子がぽつりと言いました。

おこってるのかな。女の子もぽつりと言いました。

しかられた日はこんなふうに家の外に出されて、おかあさんの機嫌がなおるまでは中に入れてもらえません。

そんなときおとうさんは、黙って新聞に目を落としているだけです。

おかあさんは、本当のおかあさんではありませんでした。本当のおかあさんは、ずっと前に病気で死んでしまいました。今のおかあさんは、あとから来たおかあさんです。

お兄ちゃん、寒いよ。

男の子は何も言わずに継ぎのあたったはんてんこを脱ぐと、妹の肩をくるんであげました。

「おい」トイレから戻るなり、夫は廊下側のふすまから顔だけのぞかせて、中の居間でこたつに入ってテレビを観ていた妻に声をかけました。見あげると、夫の顔は不審気に曇っています。

「どしたの。雪女でも出たの」おせんべいを口いっぱいにもぐもぐさせながら、妻が言いました。

「ばか言ってんじゃない。廊下の窓の外に誰かいるみたいなんだよ」

泥棒!? おせんべいを呑みこむのも忘れて妻はぱっと飛びあがりました。

「いや、どうも影からすると子どもみたいなんだよ。それも二人」

子ども？ こんな山の中を、しかもこんな雪の夜に？ だいいち、うちには子どもがいないから、遊びに来るなんてことないはずだし。

そのとき妻は、以前この家に住んでいたある家族の噂話を思い出しました。なんでも小さな兄妹がいて——。

「おい。来てみろ」いつのまにか夫が廊下の窓を開けて、雪の積もった地面を見おろしていました。

近づいて妻は、おそるおそる夫のわきから目を下にやりました。

すでに雪は止んでいました。

その真っ白な雪の上に、小さな足跡がふたつ仲良く並んでいました。



PC Engine CLUB

ピーシーエンジンクラブ

ファミコンファンに贈るPC Engine情報誌 Vol.27

スポーツ、アクション、RPG、AVG、今回紹介するゲームたちはバラエティに富んでるっしょ。やっと、エンジンのゲームも充実してきたよね。ゲームが少なかった頃は、遊ぶモノがなくって、しかたなく出るゲームを買ってた…みたいなトコがあったけど、これからはユーザーが選ぶよーになってくよね。各メーカー様、1日も早く"エンジンのドラクエ"を出して下さい(『ドラクエ』をエンジンに移植…って言ってんじゃないよ。あーゆーおもしろいのを出してねってお願いしてるのさ)。

WINNING SHOT

文／北枕獲



■データイースト
■3月3日発売予定
■¥5500
■HU-CARD

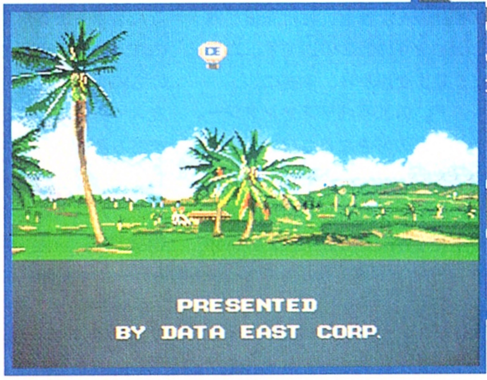
野球、テニス、お次はゴルフ!!

エンジンのスポーツゲームも野球、テニスときて、そろそろ次の種目が待ち遠しい頃だよね。とゆーワケで、各社でゴルフやボクシングが待機中なのだ。今回は、その中からデータイーストのゴルフゲーム、ウイニングショットを紹介しよう。コイツは4人までプレイに参加できるんだ。日曜日には家族でチョコレートやみかんを握る…なんてグッドなお楽しみだよね。操作もカンタンだから、おとーさん、おかーさんだって安心なのさっ!

●やっぱスポーツゲームは楽しいよ

スポーツゲームは楽しい。中でも複数が参加できて、友だちとハリあえるヤツは最高だよね。特にゴルフは直接ゲームに参加しなくても、「風向きはフォローなんだから、クラブを替えろよ」だの、「芝目がこーなんだから、もっと右を狙わなきゃあ」だの、みんなで盛り上がれるしね。それにさ、ゴルフならば、普段はカゲが薄いおとーさんだって、株が上げられるってもんさ。

じょーだんはさておき、ストロークプレイ、マッチプレイ、トーナメントと3つのモードがあるし、COMにプレイさせてギャラリーすることもできるし、コイツはいろんな遊び方ができるソフトなんだ。



◀これが舞台となるコースだ。ハワイか、宮崎かって感じだ。ああ、気持ちよさそーだなぁ



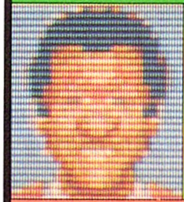
▲各ゴルファーのパラメータは変更することも可能。自分だけのゴルファーを造っちゃおーぜ!

●誰を選ぶか、選手は6人!!

ウイニングショットには6人のゴルファーがいるんだ。もちろん、ドライバー1番とか、パット最高とか、それぞれが個性を持っている。誰を選ぶかで、コースの攻略法も変わってくるってワケさ。で、各ゴルファーの個性は、パワー、コントロール、スピン、パッティング、フルパワーの5つのパラメータで設定されてるんだ。

各ゴルファーの特徴は右を見てもらうことにして、各パラメータの説明をしよう。"パワー"は基本的な飛距離、"コントロール"は方向線に対するショットの正確さ、"スピン"はボールにかけられるスピンの種類、"パッティング"は、パットの正確さ、"フルパワー"は、ジャストミート(飛距離が20%ぐらいアップする)の確率。平均は4(ちなみにドライバーはパワー4のとき、飛距離は250ヤードだ)で、プレイヤーの好みで変更することもできるからね。

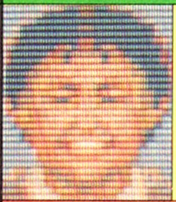
おあき '42生まれ



パワー………4
コントロール…7
スピン………9
パッティング…7
フルパワー…0

キャッチフレーズは"正確さNo.1"。飛距離以外はピカイチだ。ドラコンは苦手だが、ニアピンやホールインワンは得意?

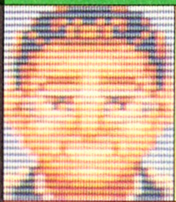
くらもち '55生まれ



パワー………7
コントロール…4
スピン………7
パッティング…4
フルパワー…5

キャッチフレーズは"寄せの名人"。ジャストミートも出やすいし、1番平均的な使いやすいゴルファーだろーね。

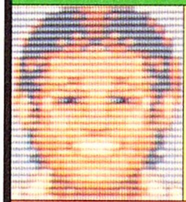
ながしま '58生まれ



パワー………6
コントロール…5
スピン………6
パッティング…8
フルパワー…2

キャッチフレーズは"パットの名手"。もっともグリーンが読めなきゃ、パットの正確さも生かせないってことをお忘れなく!

J・おさき '47生まれ



パワー………9
コントロール…6
スピン………5
パッティング…5
フルパワー…2

風次第では300ヤードも夢じゃない"飛ばし屋No.1"。ジャストミートは出にくいが、ツボにはまればイーグルラッシュも…。

ありゃこ '60生まれ



パワー………3
コントロール…9
スピン………5
パッティング…5
フルパワー…5

正確なショットが売り物の"アイアン・ヒロイン"。確実に刻んで行けば、大くずれは防げるだろう。

きゃっしゅ '70生まれ

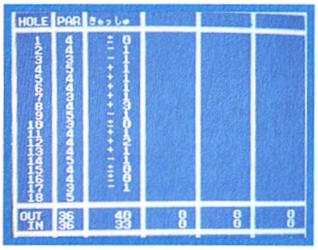


パワー………4
コントロール…5
スピン………4
パッティング…6
フルパワー…8

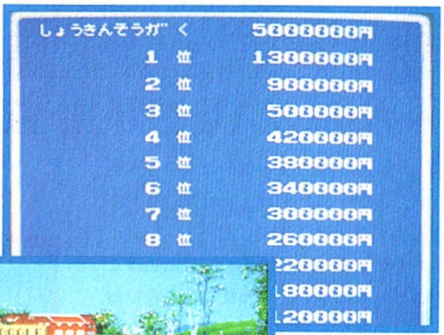
"パワフル・ヒロイン"の名にふさわしく、ジャストミートが出やすいのだ。スピンが少ないのがチョッとつらいトコね。

●どれで遊ぶか、モードは3つ!!

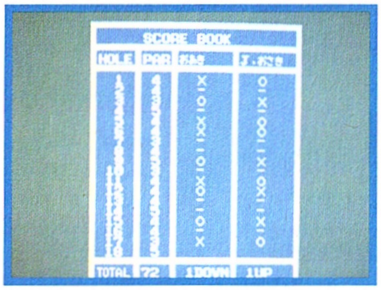
ウイニングショットには『ストロークプレイ』『マッチプレイ』『トーナメント』の3つのモードが用意されているんだ。ストローク（4人まで参加OK）とマッチ（二人まで）は分かるよね？ トーナメント（4人まで）は1ラウンド（18ホール）を4日間プレイして賞金総額を競うんだ。参加するのは世界中から集まった12名の超一流プロたちだ。実際のトーナメントと違うのは、1ラウンドごとに賞金が出ること。つまり、4日間のトータルスコアで競うんじゃないんだ。もちろんニアピン賞やドラコン（ドライビング・コンテスト。飛距離を競う…なんて、知ってるよね？）、ホールインワンにも賞金が出るぞ。トーナメントでは、1ラウンドごとにパスワードが出るのもうれしいよね。



▶第1モードはストロークプレイ。うーん、恥ずかしいスコアである…。困ったもんだ！



▲トーナメントモードでは、12人のプロが、賞金獲得額を競うんだ



▶マッチプレイモードで、夢のAO対決。二人ともCOMに任せ、ギャラリーすることもできるんだ

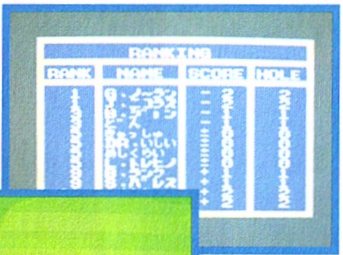


◀で、トーナメントには、いろんな演出が用意されてるんだ

●さあ、友だちを集めよう!!

で、ゲームを始めるわけだけど、これって1人でセコセコとやるゲームじゃないワケよ。おおぜいでワイワイやれば、それだけ楽しめるゲームなのね。できれば4人以上の人間を集めたいトコロだ。全員が直接ゲームに参加しなくたって、ギャラリーが多ければ多いほどおもしろいってのは、前に書いたとおりなのさっ！

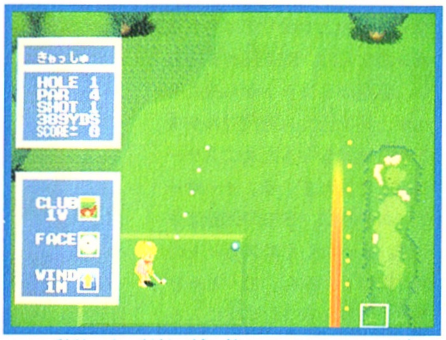
どーしても友だちが集められないときは、どーすればいーのか？ そんときゃあ、ゴルファーをCOMちゃんに担当させようね。1人さみしくコースを回るよりも、相手がいた方がはりあいもあるし、何よりもコース攻略の参考になるぞ。



▶トーナメントで1ホールごとに、ランキングが表示される



◀左のクラブのところの矢印が芝目の方向。強さは赤・黄・青の順だ。よぉく狙って、GO!!



▲点線は打つ方向、右の赤いバーはショットの強さ。もちろんアドレスの位置を変更することもできるぞ。それにしても、なめらかなスクロールだなぁ

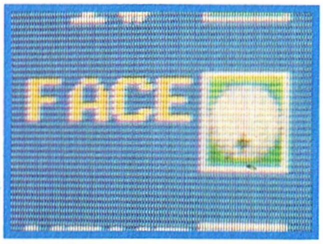
●ゲームのコツは"すなおさ"だよ

それじゃ、少しだけどゲームのコツを。

まずはゴルファーを選んだら、COMちゃんに1ラウンドさせてみる。ホールによっては2つのルートが考えられる場合もあるし、1発狙うか、刻んで行くかで悩む場合もあるだろう。COMちゃんは、そのゴルファーにあった攻め方を見せてくれるから、しっかりチェックしようね。

次はクラブの選択。たとえばパワーが4のおあきやきゃっしゅなら、最初から持ってるクラブでピッタリ（もちろん無風の場合ね）なんだ。ところがパワー9のJ・おさきになると、2番下げても、まだ大きいくらいなのね。だから、ゴルファーを選んだら、そのゴルファーの飛距離を把握することが大事なんだ。そのためにも、ゴルファーは一人に決めちゃった方がいいな。同じフルショットでも、ゴルファーによって飛距離がぜんぜん違うから、注意してくれよな。

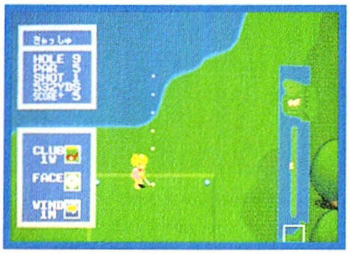
でも、1ばん大事なのは〝すなおさ〟なのだ。考えすぎはロクなことにならないぞ。特にパッティングは考えすぎないよーにね。



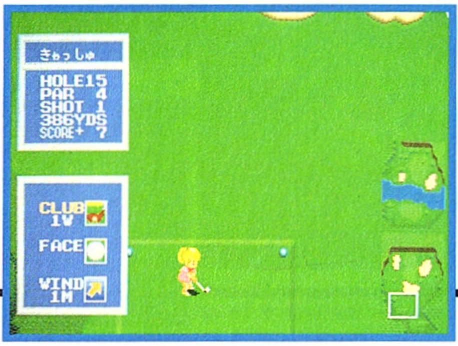
▶フック・スライス・BSなどは、ボールを打つ位置で決めるんだ。「あっ、まがっちゃった」てのがなくてグッド！



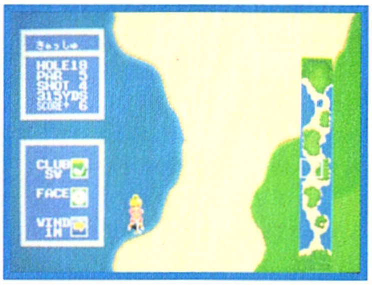
◀コース上のゴルファーたち。左から、おあき、くらもち、ながしま、J・おさき、ありゃこ、きゃっしゅ



◀曲げたらアウトの9番ホール。風さえ強くなければ、池ポチャはないだろーけどね



▶ラフやバンカーは結構重い。2クラブぐらい上げた方がいいぐらいだよね。



◀コース全体が表示されるのもいい。第1打は、よっく考えて！

ワンダーモモ

■ナムコ
■発売日未定
■価格未定
■Hu-CARD

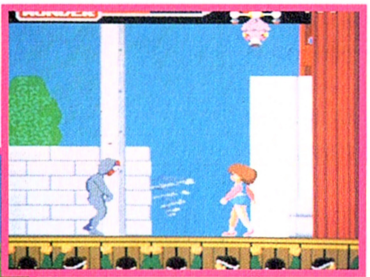
◆かあいいモモが帰ってきたぞ♥

1987年初頭、ゲーセンに女の子が主人公のゲームがデビューした。それがこの『ワンダーモモ』だ。

とにかくモモはかあいい。これがこのゲームのすべて…ってこともないけど、ポイントではあるよね。今回はエンジン版の画面写真を入手したので、たっくさん見せちゃうからね。モモのかあいさに、ゾッコンして下さいな。と、ゲーセンでモモをプレイしたことのあるキミには、これで十分だよね♥

モモに会ったことのない不幸なキミ。ワンダーモモは、ナムコシアターってゆー舞台の上で繰り広げられるアクション劇なんだ。親衛隊が見守る中、惑星ロリコットから来たモモが、異次元怪人軍団ワルデモンから地球を守るためにステージ狭しと暴れまくる。そーゆーゲームなのね。モモの武器はキック。まったくミニスカートのクセにねぇ、るん。で、ときどき舞台に現れるつむじ風に入るか、IIボタン連打で、ワンダーモモに変身、パワーアップができるってワケなのさ。とっにかく、かあいくて、楽しくて、おっしゃれぇなアクションゲームなのさっ♥

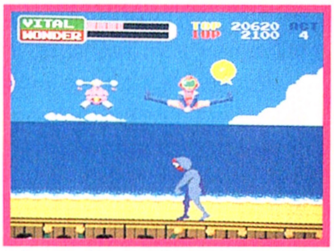




▶モモは変身して、ワンダーモモになります。とーぜんパワーアップします。でもミニスカートは変わりません(こだわるなぁ…)



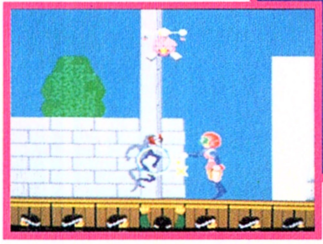
▼街角に一陣のつむじ風。つむじ風に飛び込めば、ワンダーモモに変身です。がんばれモモ、ワルデモンをやっつけろ!!



▲青い海に青い空。さわやかな海には、ダブルハイキックがよくにあいます。爆発するサイクロンも気持ちよさそうです

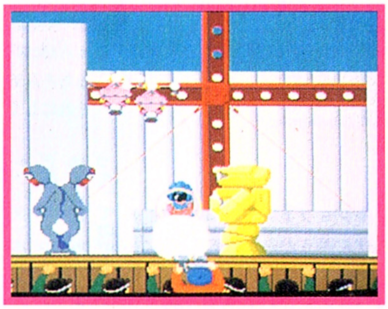
▲モモは元気印の女の子。今日も地球の平和を守るため、ミニスカートでキックを連発!





▶ワンダーモモの得意技、ワンダーリングで突き進め!





▶モモの大っキライなカメラ小僧!フラッシュを浴びると、目がクラんで動けなくなってしまいます



▲クテージクリアで訪れるやすらぎのひととき。こんなときは、モモも普通の女の子に戻ります

◀キックのモモ対剣のアマゾーナ、女同士の戦いです。やっぱり、お化粧の濃いアマゾーナは、素顔がすてきなモモにはかないません

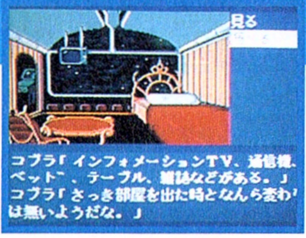
HOT ホットニュース NEWS コブラ—黒竜王の伝説—

■ハドソン
■発売日未定
■価格未定■CD-ROM

かつて、あの『少年ジャンプ』に連載され（現在は『スーパージャンプ』で連載中♥）大好評を博したSFコミックがあった。映画、TVシリーズとアニメ化もされ、数多くのフリークスを生んだ。それが寺沢武一の『コブラ』だ。いま、コブラがAVGとしてよみがえるのだ! しかも、CDロム!! 音楽、効果音はもちろん、キャラたちは肉声でしゃべるんだぜい! これは期待大（個人的な好みを言わせてもらえば、TVシリーズの声優さんを使って欲しいナ。コブラの野沢那智、レディの榊原良子は最高だったもんなぁ。ん、コブラはプレイヤーが担当するんだから、声はいらないのかな？）だよね。ああ、待ち遠しいなぁ、わくわく!!



▶コブラの魅力の一つは、みょーな宇宙人だ

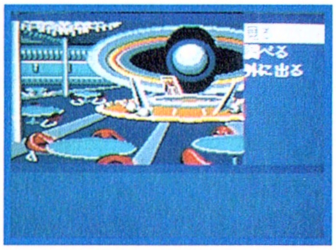




▶おおっと、ここは宇宙のアスレチックジムなのかっ!?

▼食おうと思うやつなんて、いないよね





▲今度の場所はレストランかクラブ風だけど…。さっそく調べてみよう

Ⓒ㈱ナムコ Ⓒ1989 HUDSON SOFT Ⓒ寺沢武一(集英社JCデラックス)

HOT NEWS ホットニュース 凄ノ王伝説

■ハドソン■発売日未定■価格未定■Hu-CARD



コイツは、永井豪のSF伝奇コミック『凄ノ王』をベースにしたRPGなのだ。ゲームの舞台は、原作後の文明が崩壊した地球（なぜ文明が崩壊したかは原作を読もう！）。主人公はもちろん朱紗真悟だ。

地球は３人の凄ノ王が支配する、荒れ果てた、魔が跳梁する恐ろしい世界になっていた。この世界を救うため、自らの罪を償うため、朱紗真悟は旅に出る。とゆーのがBGストーリー。

で、このゲームの特徴が、またすっごいの！ 170以上のイベント、エンジンならではのグラフィック、約60枚の静止画、色変えなしで100種類以上いるモンスター、表示される武器やアイテム、などなど。ね、ドキドキしてきたでしょ！

朱紗真悟は、今度は素戔嗚尊になれるのだろうか？



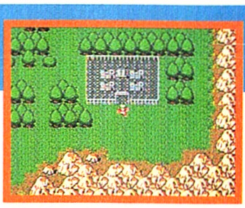
▲ここは宿屋さんらしいね。さ、ぐっすり寝て鋭気を養お…まだ、朝か…



◀バトルシーンは、武器や超能力の効果がバッチリ表現されている。ハデなESPに期待！

HOT NEWS ホットニュース 死霊戦線

■ビクター音楽産業■3月発売予定■価格未定■Hu-CARD

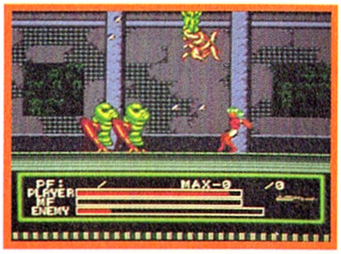


物語の舞台はチャニーズ・ヒル。この街が突然、スーパーナチュラル・インベンション（超自然侵略）という核兵器すら通用しない怪現象に襲われたのだ。君は謎のクリーチャーどもを退治するために編成された、超能力特殊攻撃部隊、S－SWATの一員としてゲームを進めるってわけ。使用武器は現在、軍隊で実用されている物だがこれらの武器にMF（マインドフォース）という力を与えて武器の威力をアップさせることができるのが最大の特色だ。しかしMF値を消費すると同時に守備力がダウンするので、この辺の兼ね合いがポイントだろう。

RPGタイプのマップ上で生存者を救出しつつ怪現象のナゾを暴いていく。敵との遭遇時の戦闘はAC画面で行われ気色悪い怪物共がネチネチ襲ってくるゾ。



▲マップ上の所々にいる生存者を安全な教会へ連れていって保護しなきゃならないんだ



◀主人公は女の子。それなのにこんな等身大のグロい連中が前から上から容赦なく襲ってくるぞ

HOT NEWS ホットニュース アウトライブ

■サン電子
■3月中旬発売予定
■￥5600 ■Hu-CARD

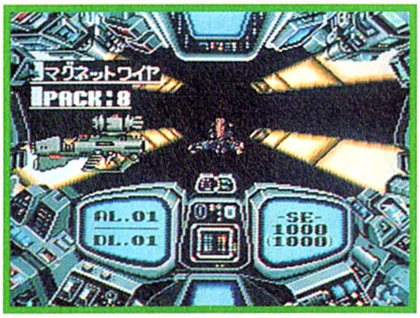


▼OHディスプレイが、おっしゃれぇ

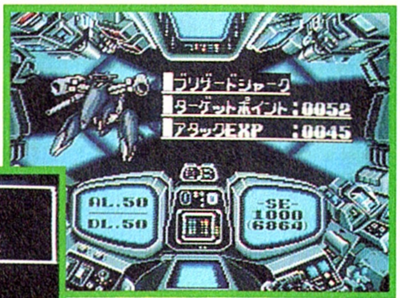
3Dダンジョンタイプ（いわゆるウィザードリィタイプってヤツだ）のRRG。なのだが。ファンタジーものじゃなくてSFものなのね。主人公はFW(Fighting Walker)と呼ばれるロボットに乗り込み、惑星ラフラの地下遺跡でバトルを繰り広げるのだ。そー言えばパソコンに『プラスティー』ってゲームがあったっけ……。

で、プレイヤーはFWに搭乗しているワケだよね。つまり、ダンジョンでは高速スクロールしてしまうのだ。ここらへん、RPGとゆーより、アクション感覚で遊べてしまうらしい。とーぜん、戦闘シーンではアニメーションもふんだんに使ってるし、新しいタイプのRPGになりそーだぞ！

惑星ラフラの地下には古代超文明の遺跡が眠っていた。帝国はこの遺産を利用し、人型二足歩行兵器FWを開発したのだ。この超科学を悪用しようとする一団の陰謀を探るのがキミの指名なのだ。16種類の銃や、特殊兵器オプションを駆使し、ラフラに潜む悪を撃て!! うーん、SFアニメファン感涙のゲームだね。



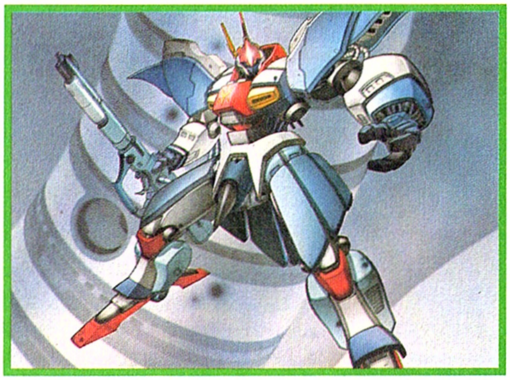
▶うーん、リアルなコックピットだねぇ。さっすがPCエンジンだよな



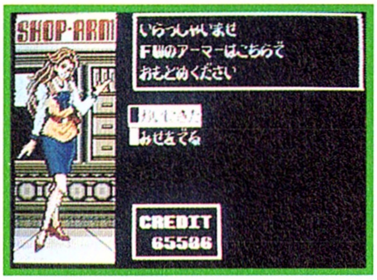
▼敵も90種類以上いるらしいし、はやく遊んでみたい！



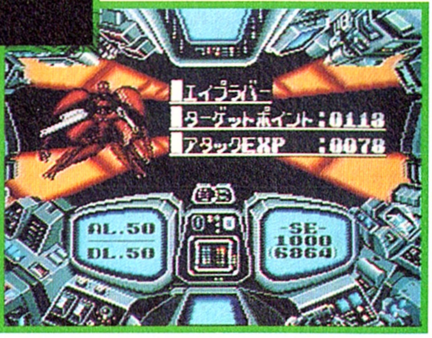
◀ここは修理屋さんだ。メンテは大切だもんな



◀これがキミの乗るFWだ。うひょーっ、カッコいーよぉ



◀ここはFW用アーマーのお店。やっぱり、お買物は"きれーなおねーさん"のいる店にかぎるな



©1989 HUDSON SOFT ©角川書店 ©VICTOR MUSICAL INDUSTORIES, INK ©1989 SUN SOFT

MEGA DRIVE CLUB
メガドライブクラブ
Vol.5

もういくつ寝ると、ファンタシースターII～。というふうに、指折り数えてファンタシースターIIの発売を待ちわびる今日この頃。早くあのエキセントリックな映像世界へ飛びこみたい! 早よ出してくれよ——。待ってるぜ。

アレックスキッドの天空魔城
…………アレックスキッドのてんくうまじょう

文／CB成沢



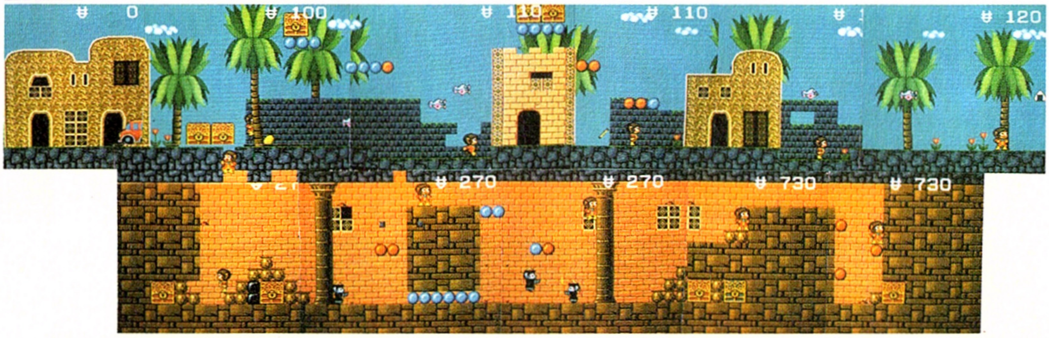
■セガ
■2月上旬発売
■¥5,500

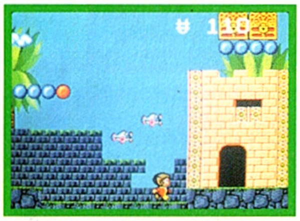
▶誰でもできる簡単なアクション。それがアレックスキッドだ。いかにもセガらしいでしょ? アクションゲームファンの私としては、この姿勢って大変好ましく思うわけです。そんじゃいってみようか。◀

◆さっそくですが、ステージ1の攻略法に入ります

まずはマップから。右のマップにある通り、基本的なところは横スクロールだ。どんどん右へ進み、最後にあるオニギリを取ればステージクリア。これはどこでも同じ。ジャンプ、キック、パンチを駆使して進んでいこう。

ステージ1 ビギナの街・マップ





◀せっせと右へ右へ。とにかく進んでいくのみ!

じゃんけんハウス

スタート直後、真っ黒い扉の家がある。この中はじゃんけんハウスだ。一定の賭け金を払い、じゃんけんに勝つと、アイテムをもらえるという寸法だ。負ければ裸にされて賭け金は没収。パターンを読んで手を決めよう。

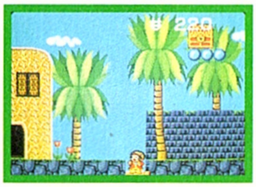




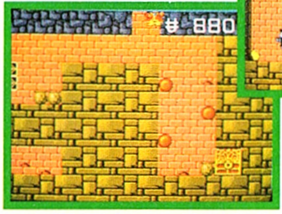
▲中央の指輪のために、賭け金50支払って、いざ勝負!

地下のルート

途中、道が壊れて地下へ入れるところがある。敵が少なく、いいアイテムがある。地上を通るよりはるかにいいルートだ。







▲1UPみっけ! オイシイぜ
◀出口から地上へと戻っていこう

クリアだぜ!

地下を出て、ちょっと右へ進めばすぐおにぎりがある。ジャンプして取ればクリア。

先のステージになると、おにぎりの前にボスがいることがある。やはりじゃんけん勝負だ。負けるとやられて、最初からやり直しになるぞ。





▲ジャンプしておにぎりに飛びつく。何となくいやしい

◆ステージ2以降のポイントはこうなっている!

ステージ2 ハラッパ草原

街から一転して草原へ。敵はかわいらしい動物たちだ。やっつけるのはちょっとかわいそうかな。

スタート直後にあるじゃんけんハウスではオートバイが景品だ。ここはひとつ、必ず手に入れて、軽快に走っていこう。赤い石にぶつかると消えてしまうので、うまくジャンプしてかわすのだ。マップをおぼえないとキツいかもしれない。

普通に進んでいく時はいたちに注意。土の中からいきなり顔を出すので、ぶつかってしまいやすいのだ。



▶バイクに乗っていれば無敵状態。敵なんか蹴散らしていけるぞ



▼敵だけじゃなく、青いブロックや宝箱も蹴散らせる。中身は取れないけどね

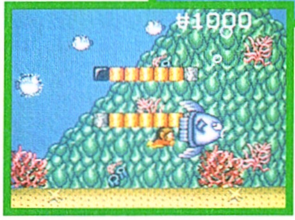


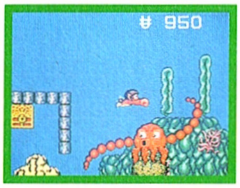
▲赤いブロックにぶつかるとバイクは消える。そうなったら地道にせっせと進んでいくしかない。気をつけなきゃね

ステージ3 アルト海

アルト海、といって海のステージなんだけど、前ステージの最後でプチコプターを手に入れていれば空を飛んでいくことができる。双方とも、コントロールがけっこう難しいので慎重に進んでいこう。


▲プチコプターでブロックを壊しつつ飛ぶ


◀攻撃のタイミングが取りづらい。注意！


◀腕を両方とも壊さないと倒せないのだ

アイテムは重要なのであるっ!!

プレイ中、スタートボタンを押すと右のアイテムセレクト画面になる。左上が残りのアレクの数、それ以外はアイテムの数だ。ここでカーソルを使いたいアイテムに合わせ、Ⓐボタンを押せばアイテムを装備する。プレイ画面に戻るとそのアイテムの効果が出ているというわけだ。必要な場所で有効な使い方をしよう。

また乗り物は、壊れる前に装備を解除すると再びストックすることができるのだ。

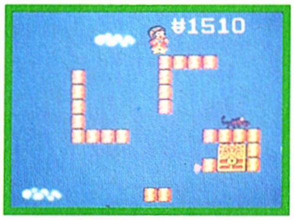


ステージ4 ラホール砂漠

砂漠にはアリジゴクがいっぱいいる。ジャンプを確実に決めていかないと、餌食にされてしまうぞ。マップはかなり上空まで広がっている。いいアイテムがあるかもよ……？


▲アリジゴクをジャンプでかわしていく


◀黒いブロックは強制的に小ジャンプさせる


◀ほとんど空の上。気をつけて進まないとね……

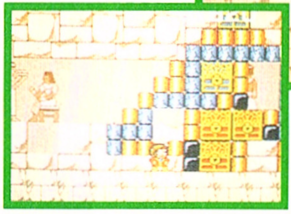
ステージ5 ピラミッド

狭いながらも、ブロックや宝箱がごっちゃと詰まっているピラミッド。強敵はいないんで、ひとつひとつ宝箱を開け、中身を手に入れるのもいいかも。

クリアの前にボス、ターニャがいる。じゃんけんに勝たないと通してくれないのだ。



▲ミョーなポーズのねーちゃんだ。じゃんけん勝負！


◀宝箱がいっぱい。みんないただきだぜ

ステージ6 キッコリーの森

ジェイソンきこりやサルがちょこまかと動き回っている。木がブロックの代わりを果たしているので、うまく使っていこう。ここにもボス、ブータローがいる。例によって、じゃんけん勝負だ。



▲のどかな雰囲気のボスキャラだね


◀ジェイソンきこりはオノを振って迫る！


◀サルの動きはけっこう速い。要注意だ

ステージ7 以後の展開は……

まだまだアレクの冒険は続く。ホッピングが手に入るサモアリタウンや、岩山のロック山などさまざまな場所を進んでいかなきゃならない。道のりはまだまだタイヘンだけど、パンチ、キック、そしてじゃんけんを駆使してガンバろう！


▲ロック山にいる仙人だ。変幻自在に現れたり、消えたりする


◀サモアリタウンはホッピングで進んでいこう

メガドライブクラブ 一押し情報 野球ゲーム、スーパーリーグ（仮）の画面写真だ!!

まずは「スーパー大戦略」から。下の写真にあるように、かなり完成が近くなってきたようだ。パソコン級のグラフィックで楽しめそう。3月頃に発売予定。

「ファンタシースターII」も完成真近。右のようなとんでもないザコ敵も入っている。アニメーションをお見せできないのが残念。2月下旬には発売できそう。次号では発売直前の特集を組むので期待してててちょ。

それと、ついに野球ゲーム「スーパーリーグ（仮）」が見えてきた。業務用の同名ゲームをもとに作られているだけあって、グラフィックはさすが。背番号もちゃんと入って4月中に発売！


▲後半に登場する巨大なメカ。攻撃されると痛いけど、カッコいいだ

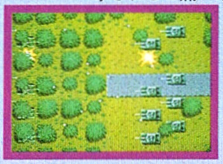


▲ここまでリアルなグラフィックになると、さすがと言うしかない。あとはシステムがどうなってるか



▶タイトルは戦艦の絵になった


▶よりパソコン版に近いヘックス


▶戦闘シーンはアニメーション処理


▶俯瞰の守備画面

JICC出版局

THE BLUE HEARTS『1000の証拠』

ザ・ブルーハーツ1000のしょうこ





■月刊宝島編集部編
■定価1000円

あなたはザ・ブルーハーツを知らなさすぎる！

ついに発売!!

✖CODE1〜1000まで
ありとあらゆる情報をファイル

VOS増刊

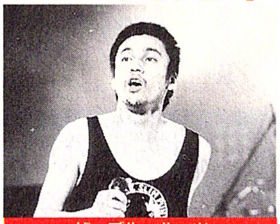
ワンダーランド・ロックフェス with ザ・ブルーハーツ

発売中



1988年、8／1、2よみうりランドイーストで開かれたワンダーロックフェスでのブルーハーツのライブ収録。その他、ニューロティカ、マッド・ギャング、シェイディドールスも登場する超豪華版!!

■Hi-Fi　カラー／40分
■定価3800円



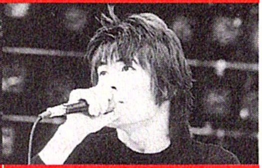
ザ・ブルーハーツ



シェイディドールス



ポコ



ザ・ベルズ



ニューロティカ



マッド・ギャング



ザ・グルーバーズ

THE BLUE HEARTS BOX

ザ・ブルーハーツボックス

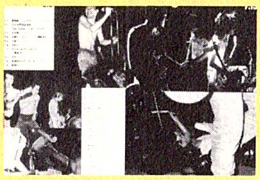
発売中

ブルーハーツ結成時からの熱いドキュメント

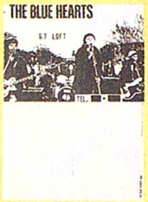
●1985.B.H結成時からの"終らない歌"
●ザ・ブルーハーツ・ファン待望の必須アイテム"青い箱"

■A5変型判／ケース付
■定価2000円





●ドキュメント写真集
バンド発足の1985、2月からアルバム・デビュー前夜まで2年間の記録。年表付き。



●ライブ告知チラシの復刻
オリジナリティ豊かなチラシをハガキ・サイズで。



●オリジナルアイロンプリント



●コンサートパンフの復刻
1986、11月豊島公会堂のワンマン時の伝説のパンフレット。



●声のカセットテープ
日常の素顔に迫る肉声テープ。

宝島 PRESENTS

JUN SKY WALKER(S) BOX

人気急上昇の彼らのファン・グッズをまるごとパッケージしたのがこのワンダーボックスだ。
彼らの今までの公開されていない極秘グッズが5点BOXにつめこまれた。

★箱の中身は？

1. ジュンスカイウォーカーズの作曲講座、メンバーからのメッセージのはいった
極秘生録テープ
2. 彼らのアマチュア時代の会報
Workingの完全復刻縮少版
3. 写真も満載‼ジュンスカの秘密がバッチシわかる。
ジュンスカ徹底解説本
4. 彼らのシンボルであるフラッグをあしらった。
オリジナル腕章
5. **豪華特製アイロンプリント** オリジナルTシャツが作れるゾ。

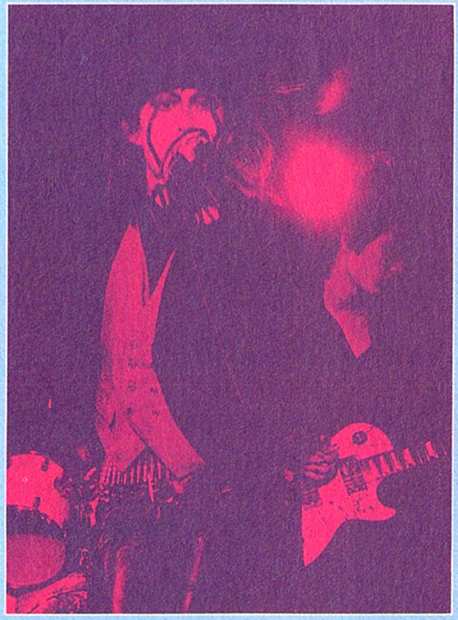


キャプテンCDフェア開催

1/21~3/10

これが強力ラインナップだ

- ウィラード「GOOD EVENING WONDERFUL FIEND」¥3000
- ゴッド「SPEAKER TO ANIMAS」¥2800
- R.B.Fオムニバス ¥2800
- WE ARE BEAT CRAZY オムニバス ¥2800
- パパイヤ・パラノイヤ「WAR³」¥2800
- リップクリーム「KILLUGLY POP」¥2800
- P-MODEL「スキューバ」¥2800
- ゴッドアウト「I'm not A SOLDER」¥2800
- パパイヤ・パラノイヤ「もはやこれまで」¥2800
- ？



ドッカンドッカンのプレゼントだいっ‼

キャプテンCDフェア期間中に対象商品を買ってくれた人に、とってもゴーカなプレゼントをあげてしまうのだ。買ってくれたCDの中に応募ハガキがついてくるから、それをキャプテンレコードに送るように、そうすると抽選でプレゼントが当たるわけだ。

★1等賞 CDラジカセ 3名
★2等賞 CDウォークマン 6名
★3等賞 レコード券(3000円) 200名
★4等賞 オリジナルグッズ 1000名

captain toBe

お求めはこのマークのあるお店および全国の有名レコード店で。
通信販売は定価＋送料(￥350)を現金書留か郵便為替で下記、
キャプテンレコードまでお送り下さい。

株JICC 東京都千代田区麹町5-5-5 ☎03-239-2770

宝島 PRESENTS

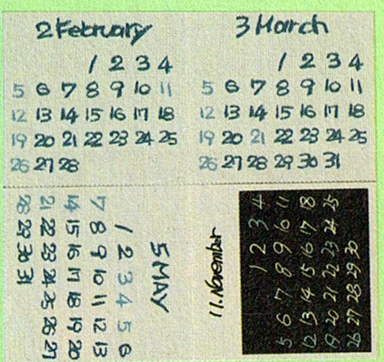
SUPER GOLD プレゼント 毎号カセット300本が当たる!!

読者プレゼント NO.1

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。1枚(30ＳＧ)なら、ほしいソフトが1本。2枚(60ＳＧ)なら2本、3枚(90ＳＧ)なら3本もらえる権利があるから、キミのほしいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかをよく考えてね。ソフトは何でもＯＫだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本 抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント

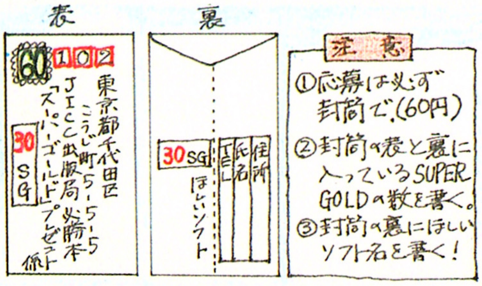


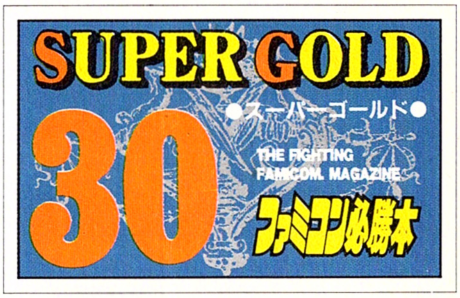
ナツメ特製
「キュービックカレンダー」
5名



応募方法

SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ず封筒で、60円切手をはるのを忘れずに！ 封筒の裏にはキミの住所、氏名、ほしいカセットの名前、さらに封筒の中に何ＳＧが入っているのかを正しく赤で書いてね。しめきりは2月3日(金)当日消印有効。発表は'89Vol.7の予定です。





読者プレゼント NO.2

アンケート・ハガキプレゼント

とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①～④のソフトの中から、キミのほしいソフトが当たっちゃう。FNSの1票にもなるからドンドン応募してね。



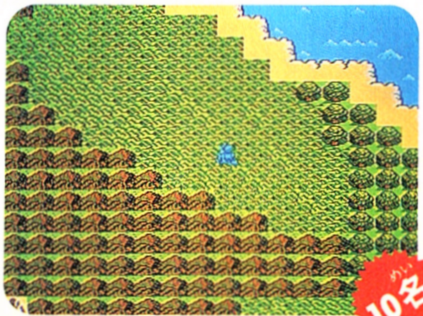
①ハレーウォーズ（タイトー） 10名



②ワールドグランプリ ポールトゥーフィニッシュ（データイースト） 10名



③里見八犬伝（SNK） 10名



④ZOIDS 2（東芝EMI） 10名

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。
ハガキには、必ず40円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。
「学年」、「最近買ったファミコン必勝本」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。
しめきりは、2月3日㈮当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。
発表は、'89Vol.7のこのページで行う予定です。
なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.23 プレゼント当選者発表!!

今回は読者全員に映画「スウィートホーム」の入場割引券をプレゼント。詳しくは右を見てね。
なお、アンケートハガキプレゼント当選者は発送をもって発表にかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト1本

北海道・加山道長　青森県・大藪邦彦　栃木県・水島明　埼玉県・近藤久宏　千葉県・内海国喜　東京都・増田歩　市原信司　神奈川県・山内晃司　大谷恭平　山梨県・小林永治　長野県・大西正晴　愛知県・南原秀作　滋賀県・潮田正勝　京都府・岡本良直　兵庫県・鶴岡綾子　島根県・山田道雄　広島県・西村康彦　高知県・古川卓也　佐賀県・西山純二　宮崎県・戸塚学　他60名

★ほしいソフト2本

北海道・小谷拓也　青森県・安岡敏司　秋田県・野田清　山形県・菊谷秀樹　新潟県・中谷健一　福島県・上田信明　長野県・根吉靖一　茨城県・工藤慎二　東京都・阿部順次　松田恭一郎　神奈川県・守屋治美　静岡県・円城寺克己　愛知県・大堀研作　滋賀県・香坂忠男　兵庫県・北畠憲治　大阪府・谷村伸彦　徳島県・地井勇作　香川県・東山邦光　福岡県・田所君成　鹿児島県・大坂純二　他30名

★ほしいソフト3本

北海道・間宮智子　秋田県・山岡良宏　福島県・福永みのり　山形県・稲松公平　千葉県・草笛浩司　東京都・河田幹也　神奈川県・藤原明夫　富山県・白旗慶二　静岡県・末松邦宏　大阪府・秦山忠邦　柏山幸雄　兵庫県・河屋輝久　奈良県・浅沼陽一　鳥取県・鷲尾孝志　山口県・那智和也　愛媛県・戸山慶子　徳島県・別所久勝　福岡県・長岡賢二　長崎県・金山寿男　熊本県・三島英二

★「ファミリークイズ」テレフォンカード

岩手県・熊園順二　山梨県・村田兵吉　東京都・山村宗則　西岡俊二　佐賀県・清原道成

ファミコン・ゲーム化記念

映画スウィート・ホーム入場割引券プレゼント

下の入場割引券をキリトリ線に沿って切りとり、
映画館の窓口で料金といっしょに出して下さい。

スウィートホーム
脚本・監督
■黒沢　清
ファミコン・ゲーム化記念
映画入場割引券
製作総指揮■伊丹十三
伊丹プロダクション作品
宮本信子／山城新伍／NOKKO(レベッカ)・黒田福美・古舘伊知郎／伊丹十三
SFX総指揮●ディック・スミス
★本券1枚で窓口表示料金より、大人200円、学生・小人100円割引きいたします。（3名まで有効）
1月21日㈯より上映期間中有効
料金といっしょに劇場窓口で出して下さい。
89年1月21日(土)より全国東宝系公開

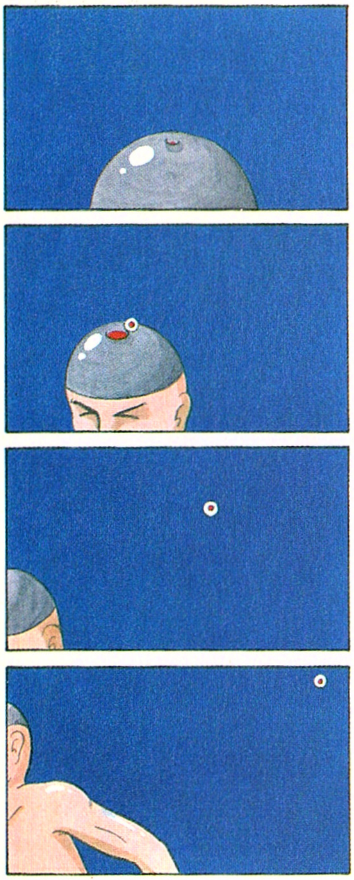
キリトリ線

田尻の
パックランドでつかまえて
A CATCHER IN PACK LAND



連載⑮
ゼビウス烈伝（その6）

by 田尻智



ゼビウス──美しくそして懐しいゲーム・ミュージック

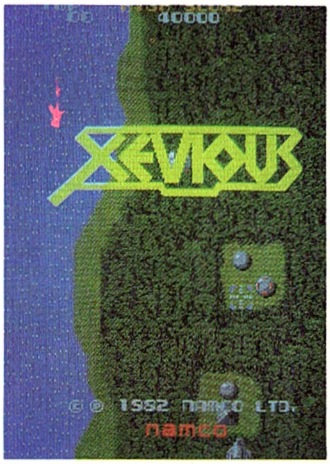
そして……
時は流れた。

今、僕はデスクの引き出しの奥から1本の古いカセットテープを取り出して聴いている。

あの世界で初めてのビデオゲームミュージックのアルバム、細野晴臣「ビデオゲームミュージック」の1曲目、“ゼビウス”は、ゲームセンターの喧噪から始まっていた。
ゲームフリークたちのざわめきや、さまざまなゲーム機が奏でるBGMが作り出した騒音の混沌のなかから、やがて戦闘機ソルバルウの発進するスターティングミュージックが、ファンファーレのように鳴り響く。そしてゼビウスのテーマ曲は、まるで現代音楽のミニマルミュージックのように、淡々と流れていく。
もちろん、このレコードは、僕の一番（か2番）のfavorite album（大好きなレコード）だ。
……
でも、僕の引き出しのなかには、それとは別の、もうひとつの「ビデオゲームミュージック」がある。
それは、もうすっかりテープが延びくたびれてしまった、TDKのD46カセットテープに刻み込まれている、極私的、自主製作的「ビデオゲームミュージック」だ。
「僕はゲームが好きになると、そのBGMまで好きになってしまう」
と、細野晴臣も言ったように、僕等のようなゲームフリークたちは、たびたびテープレコーダーをかかえては、深夜遅くのゲームセンターへ通ったりした。
夜中のゲームセンター。当時の僕は、小遣いを貯めて買ったばかりの、新品のテープレコーダを持って、自転車のカゴをガタガタと揺らしながら、0時を回ってやっと人の出入りもまばらになったゲームセンターへと走った。
そして、到着すると一目散に、自分のお気に入りのゲームの前に座って、スピーカーの部分にマイクを押し当てて、レコーダーの録音ボタンを入れていた。気の済むまで、好きなゲームミュージックを録ったら、すでに寝入っているであろう親が目覚めたりしてないよう祈りつつ、全速力で自宅へ戻った。
それは、好きな映画のシーンを、繰り返し眼に浮かべたいために、映画館にテープレコーダーを持ち込む映画ファンと似たような行動だった。
「映画のサウンドトラックがレコード化されてるのだから、ビデオゲームのサントラ（BGM）レコードがあってもいいのに」
そういう気持ちが、僕を夜ふけのゲームセンターに向かわせて、私的なサントラを作らせたのだ。

そのカセットテープを聴きながら、今目を閉じる。すると流れるゲーム音とともに、まぶたの裏にゲーム画面が、鮮やかに甦ってくる。
そして、ゲーム音と一緒にマイクに録られたかすかな騒音が、整然と並ぶゲーム台。薄明るい照明。光るゲーム画面。固くて安そうな椅子。そこに座って夢中になってレバーを握る人。人。と僕のまわりに、当時そのままのゲームセンターの風景を縁どっていく。

僕は、カセットデッキに手をのばして、ストップボタンを押した。そしてカセットテープを取り出したとき、背中の方から声を掛けられた。
「あ、悪いけれど、例の主人公のキャラクターデザイン。少し相談したいんだ」
振り向くと、拓也だった。
拓也が片手に持っているプロジェクトペーパーには、いくつも少年の姿のスケッチが描かれていた。僕は椅子ごと体をぐるりと回した。
「いいよ。デザインは進んでる？」
彼は、僕の質問に答える前に、僕のデスクの上に置かれたままのカセットテープを見つけると、
「へー！」
と少し高い声を出して、手に取った。
「懐しいなあ、これ。あれだろ、キミが駅前のゲームセンターで録ったヤツ。いつのことだっけな？」
「'83年くらいかな。僕等は高校生だった」
「まったく物持ちがいいよ、キミは。俺が録ったヤツは、どこかにしまったまま。もうどこにあるかサッパリわからないよ」
拓也は、ボロボロになったカセットを高く挙げて、天井の蛍光灯に透かした。そして天井を見つめたまま言った。
「カセットに付いた無数の小さいキズが、星屑みたいにキラキラ光ってる……。なあ、これ今日借りてってもいいかな」
「いいよ」
「このテープは、俺達にとって何だったのかな？　ふむ。青春の証……、へへっ、少し恥ずかしいな。青春の破片かな。美しく、今は懐かしい」
「年寄りみたいなことをいうな、バカ」
僕は立ち上がって、拓也の肩を軽く叩いたあと、ドアのノブに手をかけた。
「じゃ、キャラクターデザインの件、会議室で聞くことにしよう。他のスタッフも集めるから」
僕と拓也は、部屋を出て会議室に向かった。



●「ビデオゲームミュージック」
細野晴臣・監修：アルファレコード・YENレーベル　YLR-20003
A面─1：XEVIOUS　6'15
2：BOSCONIAN　0'14
3：PAC-MAN　2'53
4：PHOZON　2'09
5：MAPPY　3'32
B面─1：LIBBLE RABBLE　3'30
2：POLE POSITION　2'42
3：NEW RALLY-X　3'09
4：DIG DUG　1'28
5：GALAGA　4'20
作曲：NAMCO　編曲：細野晴臣
1984年4月25日発売

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。
そんなあなたのコーナーです。

先月、警察官採用二次・面接試験を受けに行ったときのこと。試験官に「あなたの趣味は何ですか？」と聞かれ、ついつい大声で「ドラクエIIIですっ！」と答えてしまった俺は大ボケ野郎でしょーか？

（浜松市・山田宗平・18歳）

▶結果はやっぱり不合格だったそうですが、こういうおまわりさんがいてもよさそうなものですけどね。交番に牢屋のカギはどこですかぁ？なんてみんな聞きにいったりして。

（マッキー）

長谷川並一さん。僕もかごめかごめについては聞いたことがあります。たしか、かごめ（籠目）とゆうのはソロモン王の六芒星✡のことで、ツルとカメっていうのは剣（鶴亀）山。かごの中の鳥ってのは剣山にかくされた宝のことでしたっけ？

（埼玉県・橋爪一人・13歳）

▶はい。かごめかごめ、次の方。

（ハルク）

「ホラーは踊る」で謎かけされた「かごめかごめ」の歌詞の意味についてお答えします。かごめとは籠女、つまり凶暴なので土蔵に閉じ込められた女。夜明けの晩とは、みんなが起き出す直前。鶴と亀は長寿の象徴、つまりお爺さんとお婆さんです。それが、すべる＝殺される。ということは、あなたの「後ろの正面」にいるのは殺人狂の女。これらを「かごめかごめ」の歌詞におきかえてみると、「殺人狂の女が夜明け前に土蔵から出てきて、まず自分を閉じ込めた両親を殺して復讐した。さあ、自由になった彼女の無差別殺人が始まる。次はあなたの番だ」という意味になりますね。ふふふ。

（くうねるこわす・ＯＬです）

▶きゃーっ。こわい。

（マッキー）

▶よせよー。もうこの話やめ。

（ハルク）

ぼくは作家になりたいと思っています。しかしぼくは不幸だ。前に応募した漫画の原作のときは600作の応募があって、今度のファンタジー小説コンテストも400作以上あると書いてあった。本当にぼくの作品を審査員の方は読んでくれているのでしょうか？

（大阪府・Ｂ・ＢＡＭＢ・17歳）

▶まちがいなく全部読みました。確実に視力はおちました。とほ。

（冊）

とつぜんですが!!たとえ、どんなに評価が低くても、私、やっぱり「アキラ」を買ってしまうと思うんですね。やっぱり。大好きなキャラのゲームって欲しいですよねー。でも最近、キャラのみにたよったゲームがすごく多い。そのへん、メーカーさんはどう考えてらっしゃるんでしょうか？「ファミコン・ジャンプ」はヘンなゲームにならないで欲しいです。ファンとしては。

（埼玉県・大谷友美・16歳）

▶メーカーさんはどーですか？

（ヒラ坊）

最近、グァム島へ行ってきました。むこうでもゲーセンへ行ったんだけど日本とちがって約32円でゲームができるんですよね。「ファイティング・ストリート」に人気が集中していて、「ダブルドラゴン」や「アルゴスの戦士」「オペレーションウルフ」や「スーマリ」「ローリングサンダー」など一台に9種類もはいっている台もありました。以上で私の見聞を終わります。

（滋賀県・三上大道・13歳）

▶編集部もオーストラリアに行ってきましたが、そこでもゲーセンはたくさんありました。1プレイ40円ぐらいですね。「魂斗羅」は時間制（5分間ぐらいだったかな）、他のゲームも日本のものとは少し違っていたようです。「Ｒ－タイプ」のすんげーうまいやつがいたぞ。

（ヒラ坊）

ファンタジー小説コンテストの「時のかけら」とってもよかったです。特に最後の方の「あんたはシータじゃない。僕の目はだませない。毎日、シータを見続けてきた僕の目は！」っていうセリフ……感動！思わず涙がでてしまいました。

（栃木県・きゃろる・Ｋ・15歳）

▶同様の意見をたくさんいただきました。川上くんの第2作を期待している人も多いようです。がんばってね。

（冊）

そーかん号からよんでます。必本もすごく変わりましたね。あっ、良い意味で、ですよ♡最初のころはもっと変（!?）な内容だったのに（でもおもしろかった）今ではりっぱになって……その姿を父さんにも一目見せてあげたかったわ。うっうっ。

（兵庫県・楊寿英・15歳）

▶最近いい子ぶりっこしてるなーんていう人もいますけど、私のまわりなんか不良ばっかりなんだからー。ヒラ坊聞いてる？もーすぐなんでしょ？

（マッキー）

クラスで金沢というやつも必本を読んでいるのだが、同じ空の下で同じ必本を読んでいると思うと家がはなれていても“親友”してるなあ〰〰という感動が感じられた（ウソ）

（千葉県・水村明博・15歳）

▶水村と金沢の友情はとっても美しいと思った（ウソ）

（ハルク）

この前、テレビを見ていると、ナント！あのペニー松山さんのお姉さんを見てしまった。その人はいきなり、モモレンジャーに変身してしまった。「いいわね！いくわよ!!」

（福岡県・きなし・のりこ）

▶それはペギー松山だって！

▶あのー。自分でリアクションを書かないでくださいねー。

（マッキー）

ぼくは新聞配達をしています。この間、いつもとかわらず配達をしているとなにか「げろげろ」と音がするので見てみると電柱にしがみついたよっぱらいがゲロをはいていました。その前を通りすぎてしばらくすると、なんとよっぱらいがおっかけてくるではありませんか。ずーっと逃げていたので、おかげで配達がおくれてしまいました。

（福島県・俺がハマーだ・15歳）

▶かわいそー。でもおかしー。

（マッキー）

ファイナルファンタジーII、やっと終わりました。あんなに迷路のマップ広くしなくたっていいじゃないかと思いました。それにしてもあのワールドマップ、陸が環状になっているのに海がひとつなんて、トポロジー的にへんではないですか。平行して、まったく同じ世界が2つあるパラレル・ワールドなのか、うーん考えると頭がハゲる。

（愛知県・田島晶子・主婦）

▶どーなんでしょーか。はい、わかる人は手をあげて！みんな頭ハゲるのがイヤみたいですね。

（ハルク）

今年もやってまいりました恒例のドラクエ騒ぎ！まだ情報が少なく、ゲー



▲このお正月に愛車ホンダＣＢＲ400ＲＲで蓮田（埼玉県）―佐多岬（鹿児島県）を3日間で往復した黒須です。1月2日の朝7時に出発。翌日夕方、佐多岬の展望台に到着しましたが、入口が閉っていて見ることができなかったという大ボケ。1月4日の深夜に死にそうになって帰宅。走行距離は約3500km。食べたものはフランクフルト2本だけ。うんこはしなかったとのこと。ごくろーさんでございました。

ム内容についてあれこれいう時期ではないのでひかえさせていただきますがこれだけは言っておきたい。去年のような抱き合わせ等の問題が起きないように、関係の人は流通にも厳しいチェックをしてもらいたい。低年齢層相手に商品を売る場合の義務だと思います。

（埼玉県・野安ゆきお）

▶パチパチ。たしかにそのとうりなんだけど、単純にはすまない問題が背後にありそうです。御意見お待ちしてます。では次号で。

（編集部）

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5ファミコン必勝本フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもＯＫです。（編集部）

猛き者たちに捧ぐ
UWF創世記 DESIRE

3月10日発売

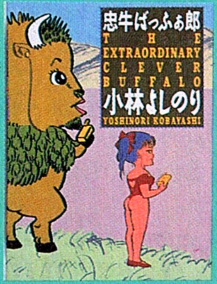
プロレス界の掟をうち破った
若き格闘家集団の全て!!
UWF初のヒストリーブック、ついに誕生!!



- ★フォトグラフィー
  前田日明、高田延彦、山崎一夫らの闘いの日々と、彼らの素顔
- ★熱烈なるファンの熱きメッセージ
- ★各界有名人のコメント

月刊宝島＆ミックスインターナショナル編著／予価2000円

忠牛ばっふぁ郎
小林よしのり



「東大一直線」「おぼっちゃまくん」で大人気の小林よしのりが贈る傑作ペットギャグ、愛蔵版で登場！よしりんへのインタビューなど特別企画も満載だぞっ！

■定価780円／発売中

長嶋茂雄デラックス
ねじめ正一著



長嶋様は神様だ――あこがれつづけて30年、野球大好き詩人のねじめ正一が、ついに実現した神様との対談を中心に詩や小説などで綴る決定版長嶋賛歌!!

■定価1000円／発売中

このビデオを見ろ！
絶品名画800本再び総まくり！

宝島特選ビデオガイド アクション編



戦争映画、大冒険活劇、スパイ＆国際謀略、ウェスタン＆チャンバラなど男のエンタテイメント800本！

■定価1000円／発売中

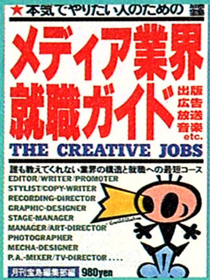
このミステリーがすごい！
ミステリー中毒者が選んだベストテン'88



見失われた傑作を発見するため、クズ本を読んで貴重な時間とお金を無駄にしないために、読書の達人たちが選んだ今年の本当のベストテン！

■定価380円／発売中

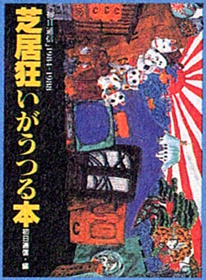
★本気でやりたい人のための
メディア業界就職ガイド
誰も教えてくれない業界の構造と就職への最短コース



■出版、放送、広告、音楽etc

■定価980円／発売中

芝居狂いがうつる本
初日通信編



15劇団、120公演!!芝居狂いの詳細レポート。■青い鳥／自転車キンクリート／第三舞台／遊◉機械

■定価1200円

■発売中

JICC出版局

NEW SOFT STREET

ヘイッ！平成元年だぜい。あれ、ちょっときまんねえなあ。ま、そのうちなれるとおもうんだけどね。さて、今号も新作がいっぱい！タイトーからは京都花の密室殺人事件、おなじみの人気ミステリだ。ケムコからは新タイプのアドベンチャーゲーム、シャドウゲイト。株式道場はとうちゃんにおすすめ。そいでもってじゃじゃ丸シリーズの新作はなーんと本格RPG！くにおくんの新作もでる！で、まだまだ楽しいニューソフト・ストリートはつづくのだっ！





／タイトー／2月11日発売／¥5900

a locked-room murder case of flower in Kyoto

京都花の密室殺人事件



NEW SOFT STREET

以前発売された「京都龍の寺殺人事件」に続く、推理小説界の第一人者、山村美紗原作のＡＶＧの第２弾だ。主人公はキミ。サポートにキャサリンと狩矢警部の二人がいるというシステムは前作と同じ。京都の華道界をめぐって、愛と憎悪、陰謀が渦巻くこの難事件を、キミの推理で解き明かし、真犯人をつかまえるのだ！

事件の発端

華道界の名門「京本流」の実力者「松野愛子」が展示会場で殺された。死因は口紅に塗られた青酸。いったい、誰が、何のために？



▶警察の狩矢警部も捜査している。情報を得られるかな？



◀キャサリンは被害者、松野愛子の友人でもあるのだ

前作をスケールアップしたシステムとトリック！

さすがとうならせる推理物ＡＶＧの快作

このシリーズの魅力は、何といっても原作者が山村美紗だ、ということだよね。推理小説界のトップクラスだけあって、前作では見事なトリックを用意してくれた。その続編っていうんだから、推理物ＡＶＧファンには応えられない楽しみがある。また、登場人物も多く、そのほとんどが何か裏にありそうで、それらの人間関係を解いていくのも楽しい。

また、前作と比較して使い易くなったアイコンや、進行具合に応じて進むタイムチェック方式など、より親切に改良されている。

ではどんな人物がこの事件を織りなしているのか、簡単に紹介しよう。



▲九条珠美――京本流の中では愛子に次ぐ実力者。計算高く、野心家



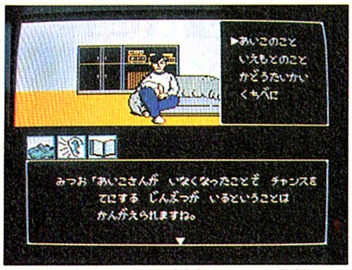
▲梅川静江――彼女も京本流の一員だ。しかし、性格はおとなしい。こういう女が…



▲京本秋鳳――京本流家元。全国数十万人いるといわれている京本流の最高実力者



▲京本香織――家元の妻。50歳。家元とは15も歳が離れている



▲京本満男――家元の息子として不自由なく育った彼だが、華道に対する熱意は薄い



▲女中さん――京本家に住みこみで働く美貌の40歳(！)



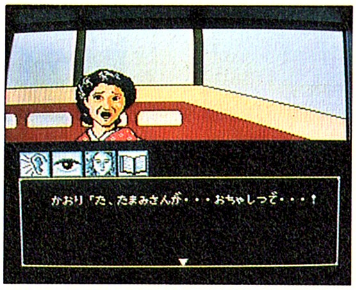
▲沢田耕次――京本流の理事であり、経理士。京本流の運営は彼が行っている



▲小菊――京都名物、祇園の舞妓さん。愛子から生け花を習っていた

そして事件は第２、第３の殺人を生む……

事件は松野愛子の殺人だけでは終わらない。密室内での第２の殺人、そして第３の殺人へと飛び火していく。犯人は京本流に関係したものか、それとも怨恨関係か？　この謎を解明できるのはキミしかいない。



◀香織が血相を変えて叫んでいる。第２の殺人が起こったのだ！



◀雪の中を家元が叫ぶ。静寂な空間を一瞬にしてどすぐろい空気が支配する



／ケムコ／3月下旬発売／価格未定

SHADOWGATE

シャドウゲイト



NEW SOFT STREET

ケムコのアドベンチャーゲーム第2作目は「シャドウゲイト」。アメリカのアイコム・シミュレーション社が開発したファンタジーAVGだ。「シャドウゲイト」と呼ばれる悪魔の城を根城にした魔王、ワーロックを倒すため、王家の血を引く主人公が活躍する。コマンド処理やグラフィックなどに新しい要素を織りこんで、斬新な出来になってるのだ！



◀ゲームオーバーになると現れるドクロ。アメリカ産のAVGらしく、意外と多くデストラップが仕掛けてある。注意せよ

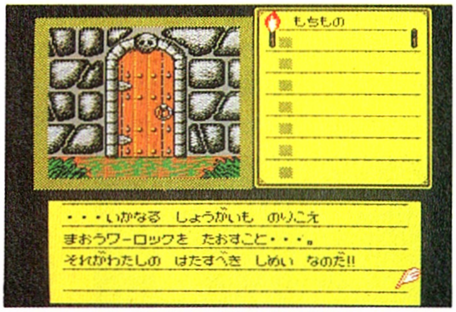
斬新さが光るシステムはさすがアメリカ産

AVGに新たな波になるか

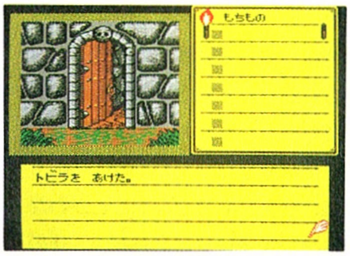
旅の途中、ドルイドの予言者によって、ワーロックを倒す使命を与えられたキミは、シャドウゲイトに単身乗りこまなくてはならない。そこはおよそ人間の想像とはかけ離れた魔物の棲み家だった！ そこに潜む魔王・ワーロックを倒し、魔獣ベエマスの復活を阻止しなくてはならないのだ。

AVGではあまりないファンタジックなストーリーと豊富な画面数、さまざまな罠が待っている。また、コマンドの処理がかなり工夫されており、大変使いやすいのだ。

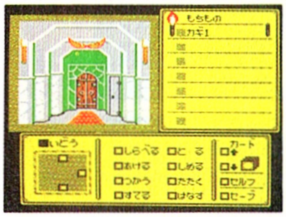
AVGファンだけでなく、ファンタジーRPGのファンもぜひプレイしてほしい一作だ。



▲さすがは王家の血を引く主人公。熱き血潮がたぎるぜ！

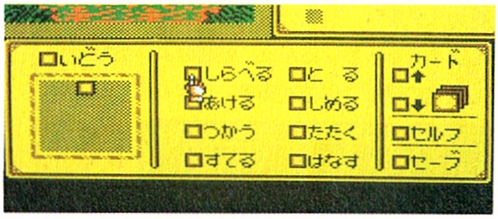


◀シャドウゲイトの扉を開いた。いかなる試練がキミの行く先に待っているのか！ しかし、王家の血の者故、行かなくては！



◀足を踏み入れると、宙に不気味な目が光っている

▶コマンド入力はこのアイコンと手首カーソルで行う



悪魔の巣窟・シャドウゲイトへ御招待。でも何がいるやら……

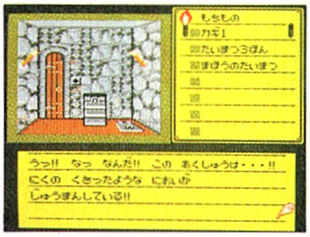
心していかないと、シャドウゲイトでキミの運命は終わる

豊富な画面数と書いたけど、いったいどのくらいあるのか？ 100以上とのことだ。ということはシャドウゲイトの中にある部屋の数もそれくらいあるということ。かなり広い。また、アイテムの数も100ぐらいあり、これをうまく組み合わせていかなくては、ワーロックを倒すことはできない。もちろん、さまざまなメッセージによる情報量も豊富にあるので、しっかり調べていけば必ずやワーロックを倒すことはできるはずだ。

では、いくつかの部屋を紹介しよう。どこからも不気味な魔物と死の匂いが漂ってきそうだ。さて、いったいどんな運命がキミに似合っているのだろうか……？



▲ただの通路？ それにしては左にある棚が気になるところ……



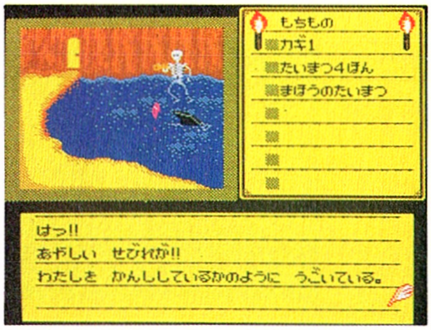
▲奥にあるのはいったい？ 肉の腐った臭い？ ここは処刑室か……？

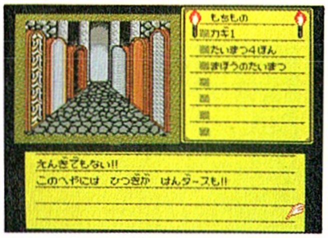


▲心が安らぐからといって、油断していると魔物の餌食になってしまうかも

こんな部屋もあるのだ！

▶サメとガイコツ。ガイコツの手にはカギが見えるが、うっかり取りに行くと





▲この部屋には棺がいっぱいある。美しい大理石のものや、石づくりのものなどさまざま。開けてみるか……？

©KEMCO



／ヘクト／4月発売予定／価格未定

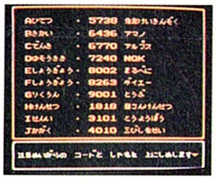
KABUSIKIDŌJYŌ

株式道場



NEW SOFT STREET

リクルートで何かと話題の株であるが、純然たる投資のための株ならだれも文句はないはず。その株のチャートというものを勉強できるのがこの株式道場だ。チャートだけで株を判断するのは邪道だけど、株の値段の心理要素を掴むにはもってこいのデータなんだ。過去のデータをそのまま使っているので、実戦にも大いに役立つ株式シミュレーションだ！



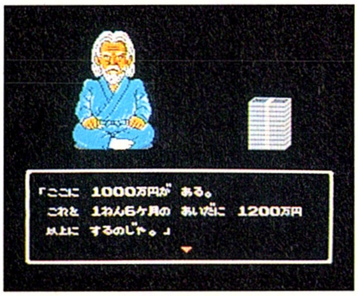
◀コースを合格すると、どんな銘柄を参考にしていたかを表示してくれる。つまり、実際の値の動きを追っていたんだ。こりゃ勉強になるぞっ！

チャートと出来高だけで売買の判断をする

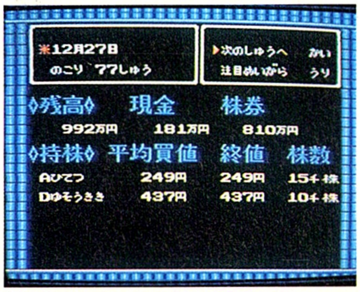
株の値の波を知る！

過去の、株を取り扱ったゲームは会社の業績や回りの情報、そして業種別の人気度で買いか売りかの判断をしてきた。もちろん、その情報の中にもチャートがあったんだけど、チャートだけで判断するっていうのは初めてだよね。では、チャートでどんなことがわかるのだろうか？ チャートと出来高は、その株の人気度や、過去の実績、そして波がわかるようになっているんだ。業績のよい会社でも、株の値段には波がある。あまり高くなってしまうと利食い売りといって、とりあえず利益を確保するための売りがでて、値が下がったり、ここらが底値だろうといって、買いを入れてみたりするわけだ。そういった業績以外の心理的な要素を、チャートと出来高と、株独特の値動きのパターンというもので経験できるようになっている。実際に株を始める前の訓練用として、大いに役立つだろうて。

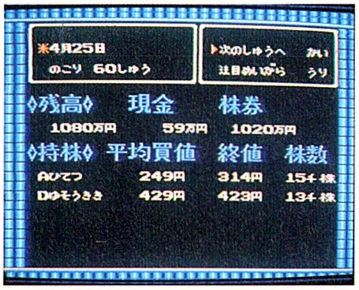
ゲームの方は初級からプロ級まで5段階にわかれていて、上になればなるほど稼がなければならない金額が増えて期間が短くなる。途中に、株にまつわる格言の解説もしてくれるし、セーブ機能もあるわけだ。興味ある人には買いものではないでしょうか。



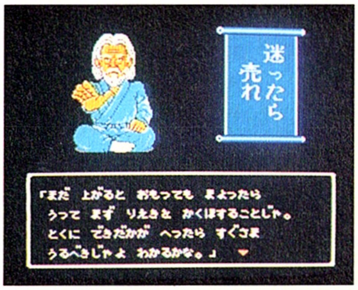
◀初級コースの条件だ。1年半で元金を20%アップさせる。定期より有利？



◀とりあえず2銘柄だけ買ってみる。最初から全額使う必要はないからね



◀買って4ヵ月たったところ。あんまり上がっていない



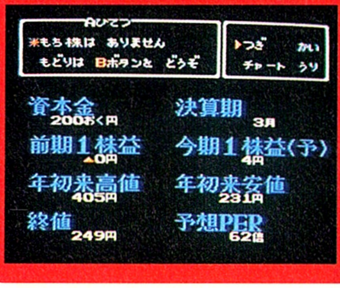
◀何週か進むといろいろな格言を説明してくれる。一応ためにはなる



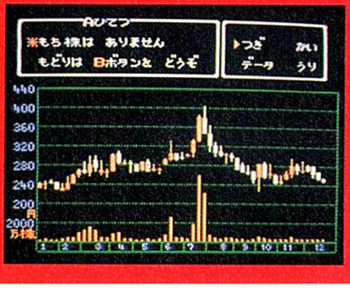
▶株を買うときには手数料がかかることを忘れてはならないのである

業績が悪くても、買いになることもあるのだよ！

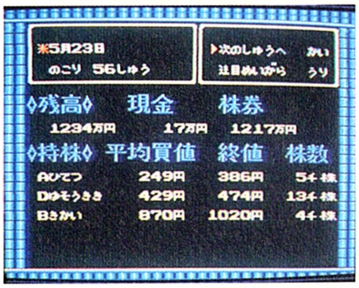
このゲームで株を買うか売るかを決める情報というのは、チャート、出来高（売買が成立した数の事)、それに会社の業績である。業績のよい会社の株は上がると思いがちだが、実際はそうはいかない。あまり高値だと買い控えちゃうからね。それよりも、業績の悪い底値の株を買った方がオイシイわけだ。一概にはいえないけどね。



◀どんなに業績の悪い銘柄でも底値の場合は買いなんだよね



◀ケイ線のナミをよめるようになったら、もうキミはセミプロ級だ！



◀とりあえず目標額を突破した。あとは取引銘柄数を増やすだけだ



ファミコン／ジャレコ／3月下旬発売／¥5800

JAJAMARU-NINPŌCHŌ

じゃじゃ丸忍法帳



NEW SOFT STREET

あの懐しき「じゃじゃ丸くん」が帰ってきた！「忍者じゃじゃ丸くん」、「じゃじゃ丸の大冒険」に続くシリーズ第3作は、前2作のアクションとはうって変わってRPGで登場だ！ 時代は「じゃじゃ丸の大冒険」から数年後、じゃじゃ丸が修業の旅を終えて、さくら姫の城に戻ってきたところからはじまる。どんな冒険が待っているのやら……。



◀第一～三章となっているけど、どこからでもプレイできるのだ

じゃじゃ丸くんとさくら姫のコンビが大活躍するっ

ゲームシステムはこれまでのRPGタイプ。とっつき易い！

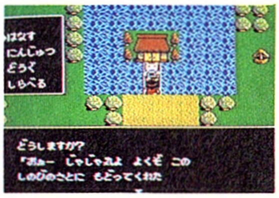
大悪党「なまず太夫」の手からさくら姫を助け出して早数年。修業に出ていたじゃじゃ丸が、久しぶりにさくら姫の城へ行くと、殿は待ちかねていたようにじゃじゃ丸に言った。近頃、国の雲行きが怪しい、その原因を探し、国を元通りにしてくれんか……。

こうしてじゃじゃ丸は、さくら姫とともに謎を解き明かす旅へと出たのであった。

さて、気になるのはそのシステムだ。基本的なところはレベルアップを中心にしたHP、MP制で、各種コマンドによって会話したり、戦ったり。よくあるタイプのRPGだ。



◀殿様。かわいいさくら姫のお父さんでもある。彼の話を聞いたら始まり



▶じゃじゃ丸の故郷、忍びの里へと戻ってきた。でも、何となく浮き足立っているような雰囲気が……!?



▶プレイフィールドはこんな感じ。いかにもじゃじゃ丸らしい、のどかさがあるよね

3つのシナリオがじゃじゃ丸を待っている！

画期的なシステム導入で、これまでとは違うRPGの楽しみが！

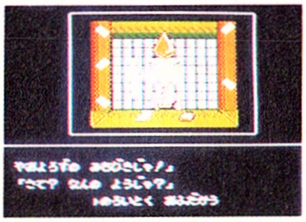
ひとひねりあるのがそのシナリオシステムだ。1本のストーリーを追いかけていくんじゃなくて、3本あるシナリオのどれかを選んでスタートする。そして1本目を解き終えたら、残りの2本のうち、どちらかを……。というものだ。なかなか新鮮なシステムでしょ。

アイテム探しあり、妖怪討伐ありのシナリオは飽きさせずに楽しませてくれるぞ。

また、グラフィックもなかなかグッド。じゃじゃ丸らしく、コミカルな場面が連続する。店や神社などのイベントは下にある通りだし、右のモンスターも愛きょうのあるヤツらばかり。ちなみに戦闘シーンに登場するモンスターの数は1匹なのだ。ともあれ、RPGとなったじゃじゃ丸の活躍に御期待！



▲ここは墓守りの町。でも、外見からはわからないが……



▲神社では呪いを解くなど、じゃじゃ丸の手助けをしてくれる



▲猿のくせに人語をしゃべってしまうナマイキなヤツ。でも役に立ちそう

個性あふれるミョーな敵キャラたち

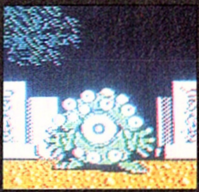
とりあえず代表的なモンスターを5種類紹介しよう。どいつもコイツもミョーな雰囲気を生み出しているよね。思えば前作、前々作の敵も憎めないヤツばっかりだったけど、その精神はここに受け継がれているようだね。

ところでお雪は出てくんのかなぁ——。

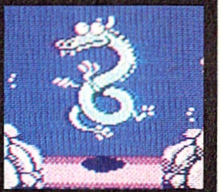
なぞのがいじん



ひゃくめ



たつのおとしご



がまほうし



ようじゅつつかい



©JALECO



／テクノスジャパン／発売日未定／¥5900(予)

DOWNTOWN HOT-BLOODED STORY

ダウンタウン熱血物語



「熱血硬派」や「ドッジボール部」などでおなじみのくにおがカム・バック！　今回は2プレイが可能で、くにおとライバルのりきが暴れまくるぞ！

ダブルドラゴン兄弟にさらわれたりきの彼女を助け出すために、二人は不良高校生をぶんなぐり、投げとばしながら自らの道を突き進んでいくのだ！

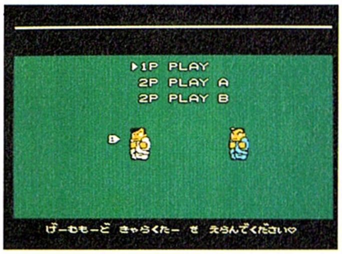


▲パスワードはゲームの進行ではなく、ステータスの状態と所持金だけの内容だ。つまりプレイ方法を何度も変えてゲームを楽しめるっていうわけだ。徹底的にくにお達をきたえ上げるのもいいいね

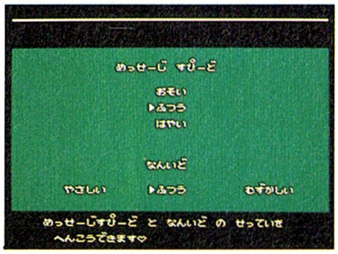
今度は2プレイでくにおが戻ってきたぞっ！

色々選べるモード 親切な作り

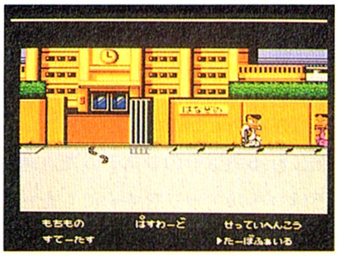
くにおとりきの二人同時プレイが可能なこのゲーム、とっつきやすさ、という点ではバツグンだ。キャラクターのアクションは気持ち良く決まってくれるし、メッセージの内容はユニーク。プレイしていてアキがこないんだよね。また親切な作りもあちこちに見られて、難易度の設定など、プレイ中でも変更できるんだ。スガスガしさまで感じさせてくれるスピード感も大したもの。面倒さを感じさせないところが何といってもGOODなポイントなのだ！



▲プレイヤーセレクト。1Pと2P、くにおとりきのセレクトだ



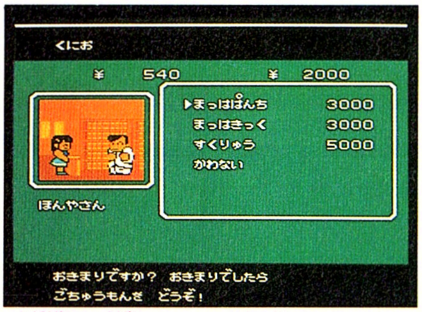
▲難易度は3段階のうちから選べる。プレイ中の変更も可



▲ターボファイルでセーブ・ロードもラクチンだぜ！

ショップで買物 ステータスUP！

ショップで買い物をして、くにお達をパワーアップすることができるぞっ！スシを食べたらちからが上がった！ってな具合にね。つまり内容的にはRPG要素を含んだアクションと言えるけど、単なる合体ゲームなどではなく、両要素がうまく生かされた内容になっている点がイイのだ。



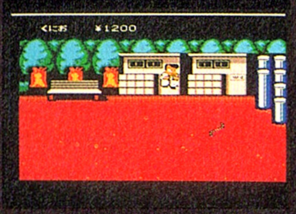
▲商店街には様々なショップが立ち並ぶ。ここでパワーアップと体力回復をするワケだ

多彩な暴力行動

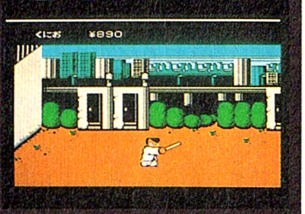
派手なアクションでバリバリがんばってくれるくにおだが、色々な操作を組み合わせるとよりスゴい動きを見せてくれる。例えばダッシュしてジャンプするとより高くジャンプできる。あと、敵が使ったり、道に落ちていたりする武器を使えば、有効な攻撃が可能だ。



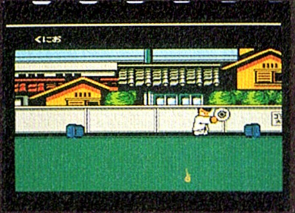
▲まずは基本的な動きであるキック。これと並ぶものにパンチがある



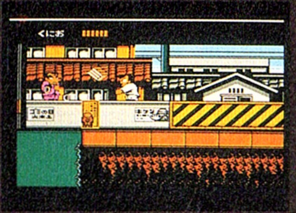
▲次にジャンプ。ジャンプをマスターしないと先に進めないぞ



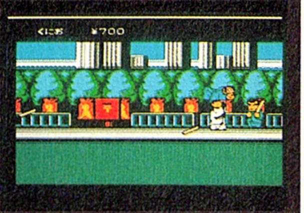
▲木刀を持って攻撃！　普通のパンチやキックよりちょっとは強い(？)



▲古タイヤだっ！コイツは転がるぞ！類似品にゴミ箱がある



▲一番痛そうなのが、この木箱！　このようにガバッと投げることもできる



▲極めつけが人間投げです。こうなりゃみんなゴミ箱と同じよ！



／データイースト／発売日未定／価格未定

GLORY OF HERAKLES II ヘラクレスの栄光II 〜タイタンの滅亡〜



NEW SOFT STREET

ＦＦIIにＤＱIVとますます勢いに乗るロープレ。そんなロープレブームに乗っかってヘラクレスの続編だ。体力回復に肉や野菜を使い、いたんだ武器や防具を鍛冶屋で修理したり、オリジナリティーに富んでいた前作。しかも戦闘中に敵キャラとおしゃべりまでできちゃって話題を呼んだよね。今回は魔法が使え、パーティ制も導入させての再登場だ。



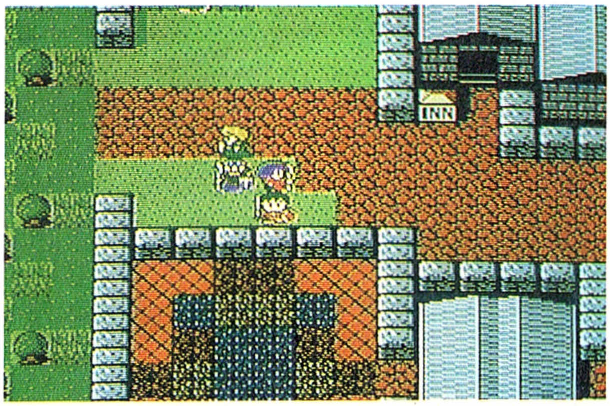
▶戦闘中は敵キャラだけでなく、味方のキャラも全て表示され、視覚的にも楽しめそうな感じだ

地中海に浮かぶ島「ナナ」。物語はここから始まる。

今回の勇者は君自身だ

前作で暗黒の魔王ハデスを倒したヘラクレス。彼の功績により美の女神ヴィーナスは救い出され、地上界は再び安息の日々を取り戻した。その後、彼の戦いは、遠い昔の「勇者伝説」として語り継がれていった。しかし平和な暮らしがあたりまえになりすぎた、そんな時代に突然の大地震が地上を襲った。しかも、この地震が引き金となり新たな魔王が地下深くから誕生してしまったのだ。魔王により闇に包まれた地上界。しかしその闇の中から平和を奪回すべく旅立つ若者がいた。それがキミってわけだ。

▼ストーリーも舞台もギリシャ神話に根ざしているだけあって、建物はみんな石造りのようだね



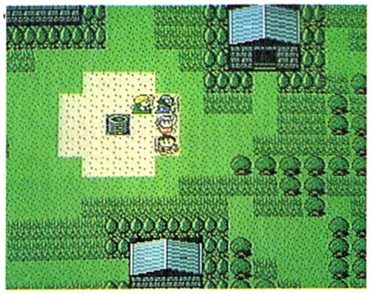


▲地上マップも前作とは比較にならないほど細かく、きれいになっている。パーティは最初は一人

パーティプレイに魔法も使えて前作をはるかに超越！

舞台は地上界と天界だ

前作では肉屋、魚屋、八百屋といった店があった。そこで売られる肉や、さんまや、大根を食べて体力を回復するというなかなか生活感あふれるシステムだった。今回はどうなんだろう。ひょっとしてメニューが豊富になっていたりするんだろうか？　一方、武器や防具は戦いで破損するたび鍛冶屋で修理するというめんどうなシステムだったが、今回は、もうあんなめんどうな思いはしなくて済むゾ。パーティは最高４人で、旅の途中で仲間が加わっていくというタイプだ。使えるようになった魔法も40種以上ということでプレイの幅がかなり広がっている。対する敵キャラも100種以上も登場するのだ。



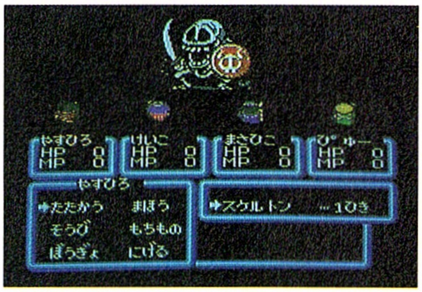
◀画面中央に見えるのは井戸だろうか。怪しい所はくまなくチェックしよう



▶この二つ並んだ意味ありげな建物はほこらかな？これを使って渡るのでは



◀マップは二五六画面分もある広大なものだ。マッピングが必要かもね



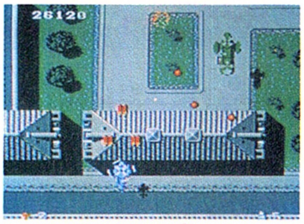
▲前作では戦闘中に敵と会話を交わすことができた。今回はどうなんだろうか？それにしても敵との大きさがこんなに違うと本当に勝てるんだろうかとさえ思えてくる

©DATA EAST CORP.

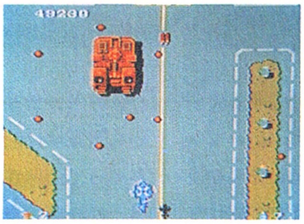
究極タイガー

■CBSソニー ■7月発売予定
■¥5900 ■カセッ

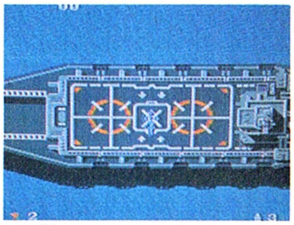
移植シューティングゲームでスカッと爽快!



▲連射可能の機銃で攻撃



▲これがステージのボスキャラ



▲着陸してステージクリア

アーケードファンなら当然御存知「究極タイガー」が今夏ファミコンに移植されることになった。このたてスクロールのシューティングゲームは知る人ぞ知るハードなゲーム。自機「バトル・タイガー」(ヘリコプター)を操縦し敵の基地に入り込むワケなのだが、次々と現れる敵の攻撃をかわし、やっつけながら進むのがなかなか難しいのだ。なにせ敵キャラの頑丈さは天下一品!! そのぶん敵をやっつけた時のキモチよさも天下一品なんだね。当然パワーアップアイテムも充実しており、広範囲の敵をいっぺんにやっつけてしまうことのできる「ボム」はキモチよさの代表。シューティングでスカッとしたいキミにはまさにうってつけのゲームなのだ。

必殺道場破り

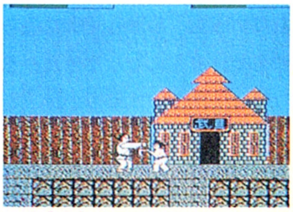
■シグマ商事 ■発売日未定
■価格未定 ■カセット

12人の武道の達人と道場かけた真剣勝負

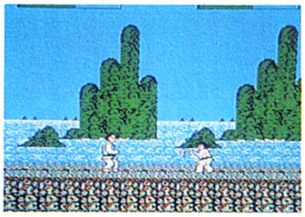




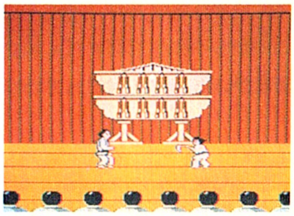
▲道場での戦いの場面



▲武具も買わなくてはいけない



▲外での戦いも熾烈を極める



▲敵はなかなか手ごわいゾ!

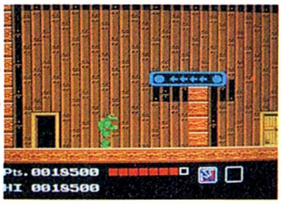
さまざまな武術道場への挑戦とその統一のために、あらゆる武術をマスターした「究極の武闘家」をめざす一人の若者。ファミコン初参入のシグマ商事より発売予定の「必殺道場破り」。敵は剣道、少林寺、太極拳、棒術、居合い、ムチ、ヌンチャク、手裏剣、棍棒、二刀流、くさりがま、空手、それぞれを極めた十二人の最強の達人ばかり。そしてそれぞれの道場を破ると倒した相手の武術を使えるようになるパワーアップ方式。ただし道場破りばかりして自分の道場を留守がちにしていると、なんと自分の道場が破られてしまうことに。自分の道場を守るために置いておくのが弟子。ただし弟子をきたえておかない限りうかうか出かけていられないというAGとSLGの要素を合体させたゲームなのだ。

激亀忍者伝

■コナミ ■発売日未定
■価格未定 ■カセット

4匹の亀忍者が所狭しと暴れまくる!

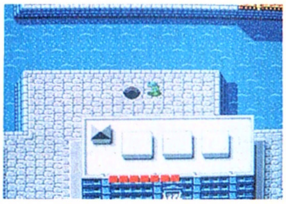
▶動く床を発見!



▶サブ画面は便利だ



▶地上移動画面だぜ



この「激亀忍者伝」、原題をTEENAGE MUTANT NINJA TURTLESといい、アメリカの大人気アニメ・キャラがゲームになってしまったモノだ。内容は横スクロールアクションゲーム。地上移動画面でステージをセレクトできる。4匹の亀忍者を操作して悪の帝王を倒しに行くのが目的だ。4匹の亀たちはそれぞれ違った武器を手にしているのでキャラの使い分けが有効な手段だ。

このゲームは何と言っても気持ちいいのはキャラのアクションそのものだ。攻撃アクション(武器の突き出しとか)がビシッと決まるし、忍者というだけあって身のこなしがカッチョいい。気持ちいいほどジャンプしまくるぜ。こんな所、通れないよ、なんて場所さえも難なくジャンプしてしまう。派手なアクションゲーム好きにはおススメ!

©SIGMA／©1989 The Walt Disney Company and Ambl in Entertainment, Inc.／KEMCO ©1989 TAITO CORP.

ロジャー・ラビット

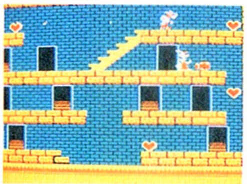
■コトブキシステム　■2月中旬発売予定
■価格未定　■ディスク

映画同様、ロジャーをヨロシク！

スピルバーグの超話題映画「ロジャーラビット」が早くもゲームに登場だ。各ステージにちらばっているハートを集める面クリタイプのアクションゲームで、全60ステージ。一方通行のところもあり、パズル的要素も楽しめる。途中出現する敵キャラには、アイテムを手に入れるまでは、置いてある荷物や金庫をぶつけて攻撃する。うまく逃げながら進むのがポイントだね。



▲ハートを集めつつ、アイテムで敵キャラを攻撃するんだ



▲これこれ！　このアイテムでパンチアタックが出来るっ！

早打ちスーパー囲碁

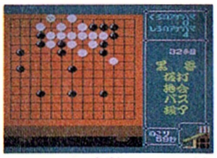
■ナムコ　■2月中旬発売
■¥5900　■カセット

ナムコの囲碁ゲームで実戦を積もう

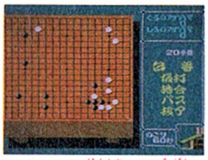
「早打ちスーパー囲碁」は、しっかりとした敵の思考と、初級者への親切心をあわせ持つ本格囲碁ゲームだ。実戦や級位判定を楽しむなら"本因坊戦"や"順位戦"、また勉強中の人には"対局道場"の各モードがある。なかなか対戦相手がいないんだ……なんて悩みはもうしなくていいんだね。



▲碁界の最高位、本因坊を目指す。長〜い道のり



▲こちら、基本マスター用の13路盤。頭が混乱しない



▲かたや、本物の19路盤。とても見やすいんだ

未来戦士ライオス

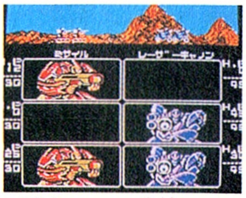
■パックインビデオ　■8月発売予定
■価格未定　■カセット

惑星ライオスで展開されるシミュレーション

惑星暦59086年、ライオスという惑星で展開されるシミュレーションゲームだ。超未来の異世界で起こった（起こる？）悪の国王によるライオス惑星の征服。それに対抗すべくセシリア王国のヤッピー王子は立ち上がる。自分が王子になって指令を行っているような気分が味わえるコマンド入力。戦闘シーンではロボットたちがアニメーションして熱い戦いを見せてくれる。王子の役割りを演じてライオスを救うのはキミなのだ。



▲ドバーン！　これが戦闘シーンなのだ



▲入力はコマンド形式をとっている

JOY & MIKEの［ファミコン地獄耳］

平成元年。おこずかいはどう使う？

そろそろ昨年末のファミコン商戦の結果、あきらかになってきたぞい。

ファイナルファンタジーII、スーパーマリオ3、ファミスタ'88、この3強の三つどもえの戦いって下馬評だったけど……。

うむ、結論からいうと、意外や意外、スーマリ3が年末もだんとつでぶっちぎり、ファミスタ'88、FFIIは期待ほど伸びなかった……というデータが上がってきておる。

へぇ……RPG、野球ゲームにもかげりが見え始めてきたってことかな？

まあ、そのどちらにもジャンルとしての目新しさは、もう無くなってはきたな。

てことは、今年のファミコン界って、どんなゲームが売れるんだろうねぇ……。

まあ、シミュレーションゲームは、昨年同様健闘するだろう。が、このジャンルにしても爆発的ブームとまではいかんだろうな。

まぁ、夏のドラクエIVは別格として、それ以外のラインナップから見るとやはり期待は野球ゲーム！

コナミの「がんばれペナントレース」、SNKの「ベースボールスター」、それにデータイーストの「ホームランナイター」ってとこが、新しく名のりを上げてるが……。

それ以外にも、ハリスタ、ベストプレー、それに燃えプロなんかの続きも、当然出てくるだろうな。しかも、どれもけっこう出来は良さそうなんじゃ。

そうだね。それぞれ特徴出してるし、全部プレイしてみたいって気、するよね。つーことは、今年前半は野球ゲームで走って、中をドラクエIVでしめて、後半はスーパーファミコンに期待。このスケジュールでお年玉の貯金を配分しておけば間違いない……。

おおまかには、それで正解！ただし、個人的には新しいスタイルのアドベンチャーゲームなんかが、いきなり浮上してくるんじゃないかと思ってるんだが？？？？

©パック・イン・ビデオ／©1989 HOME DATA／©㈱ナムコ

Schedule 新作スケジュール表 fami-com

1月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
1月20日	C	西村京太郎ミステリーブルートレイン殺人事件	アイレム	￥6500
1月20日	C	里見八犬伝	SNK	￥5900
1月24日	D	機動警察パトレイバー	バンダイ	￥3300
1月27日	C	電撃ビッグバン	ビック東海	￥5900
1月27日	C	ZOIDS2 ゼネバスの逆襲	東芝EMI	￥5900
1月27日	C	モトクロスチャンピオン	コナミ	￥5500
1月30日	C	パチ夫くん2	ココナッツジャパン	￥6500
1月31日	C	ワールドグランプリ POLE TO FINISH	データイースト	￥5800

2・3月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
2月6日	C	トムソーヤーの冒険	セタ	￥5900
2月9日	C	ワギャンランド	ナムコ	￥4900(予)
2月10日	C	赤龍王	サン電子	未定
2月10日	D	探偵 神宮寺三郎 危険な二人(後編)	データイースト	￥3300
2月11日	C	京都花の密室殺人事件	タイトー	￥5900
2月17日	C	飛INGヒーロー	エピックソニーレコード	￥5500
2月17日	C	ハイドライド3 闇からの訪問者	ナムコ	￥6900(予)
2月25日	C	ファミコンジャンプ英雄列伝	バンダイ	￥6500
2月中旬	D	ロジャーラビット	コトブキシステム	未定
2月下旬	C	ハイパーショット基本セット	バンダイ	￥9800
2月16日	D	ロジャーラビット	コトブキシステム	￥3500
2月下旬	C	ウィザードリィII	アスキー	未定
2月下旬	C	がんばれペナントレース	コナミ	￥5900
2月下旬	C	百鬼夜行	ユース	￥6200
2月下旬	C	早打ちスーパー囲碁	ナムコ	￥5900(予)
2月	FT	来来キョンシーズ	バンダイ	￥4900(予)
2月	D	Fairy tale	ソフトプロ	未定
3月17日	C	爆笑！人生劇場	タイトー	￥5900
3月24日	C	暗黒神話	東京書籍	￥5900
3月31日	C	ホームランナイター	データイースト	￥5800
3月31日	C	オペレーションウルフ	タイトー	￥5900
3月上旬	C	ファミリーピンボール	ナムコ	￥4900
3月中旬	C	ジーザス―恐怖のバイオ・モンスター―	キングレコード	￥5900
3月下旬	C	ローリングサンダー	ナムコ	￥5500(予)
3月下旬	C	松本亨の株式必勝学2	イマジニア	￥9800
3月下旬	D	ビッグチャレンジ ガンファイター	ジャレコ	￥3200
3月下旬	C	シャドウゲイト	コトブキシステム	未定
3月下旬	D	バットバットゴルフ	パックインビデオ	￥3500(予)
3月下旬	C	アフターバーナー	サン電子	￥6200
3月下旬	C	じゃじゃ丸忍法帳	ジャレコ	￥5800
3月	C	魁!! 男塾	バンダイ	￥5800
3月	C	ホーリーダイバー	アイレム	￥5500(予)

DISK ●ディスクライター書き換えの日

＊印のゲームの書きかえ料は￥400になります。

開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名
書きかえ中	キック&ラン	書きかえ中	サムライソード	2月3日	レッキングクルー		
書きかえ中	魔塔の崩壊	書きかえ中	遊メイズ	2月3日	タロット占い		
書きかえ中	アイスクライマー	書きかえ中	ウルトラマン倶楽部	2月17日	パチンコGP		
書きかえ中	かえってきたマリオブラザーズ*	書きかえ中	ジャイラス	2月24日	ハレーウォーズ		
書きかえ中	ダンディ	書きかえ中	なんきんのアドベンチア	3月3日	SDガンダムマップコレクション		
書きかえ中	ドッグファイトスピリット	1月27日	じゃあまん探偵団魔隣組	3月24日	機動警察パトレイバー		
書きかえ中	VSエキサイトバイク	1月27日	探偵 神宮寺三郎 危険な二人(前編)				

●ファミコン

Ⓒはカセット、Ⓓはディスク、FTはファミリートレーナーを表わします。

4月以降／発売日未定

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
4月下旬	C	御存知 弥次喜多珍道中	ハル研究所	¥5600
4月下旬	C	キテレツ大百科	エポック社	未定
4月下旬	C	ガーフィールドの1週間	トーワチキ	¥5300
4月下旬	C	谷川浩司の将棋指南III	ポニーキャニオン	¥5800(予)
4月下旬	C	北斗の拳3 新世紀創造 凄拳列伝	東映動画	¥6200(予)
4月下旬	C	ファミコン探偵倶楽部パート2(前編)	任天堂	未定
4月	C	ベースボールスター	SNK	¥5900
4月	C	競馬シミュレーション・本命	日本物産	¥9800
4月	D	地理大冒険	スコーピオンソフト	未定
4月	C	株式道場	ヘクト	未定
4月	C	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄	¥9800
5月20日	C	天地を喰らう	カプコン	未定
5月上旬	C	ホワイトライオン伝説	コトブキシステム	未定
5月	C	Mからの挑戦状	トーワチキ	¥5800(予)
5月	C	帰って来た軍人将棋なんやそれ!?	ソフエル	¥5900
5月	C	殺人倶楽部	セタ	¥6800
5月	C	激闘プロレス!!	テクモ	未定
5月	C	ダウンタウン熱血物語	テクノスジャパン	¥5900(予)
5月	C	ダンジョン&マジック	ナツメ	未定
5月	C	激亀忍者伝	コナミ	未定
5月	C	全米プロバスケット	ビック東海	未定
5月	D	ファミコン探偵倶楽部パート2(後編)	任天堂	未定
6月	C	武田信玄2	ホット・ビィ	未定
7月	C	究極タイガー	CBSソニー	¥5900(予)
7月	C	SDガンダムガチャポン戦士2	バンダイ	¥6800
7月	C	地獄インナーウォーズアマドックス	ナツメ	未定
8月	C	未来戦史ライオス	パックインビデオ	未定
	C	ドラゴンクエストIV導かれし者たち	エニックス	未定
	C	シャンカラ	アイ・ジー・エス	未定
	C	アメリカンドリーム	ココナッツジャパン	未定
	C	サンダーバード	パックインビデオ	未定
	C	スーパースタープロレスリング	日本物産	¥5500(予)
	C	ダンジョン放浪記	アスキー	未定
	C	アーコン	BPS	未定
	C	妖怪大戦	ホット・ビィ	未定
	C	坂本龍馬	東芝EMI	未定
	C	忍者らホイ！	アスキー	未定
	C	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン	未定
	C	新説・宮本武蔵	キングレコード	未定
	C	メタルスレイダーグローリー(仮称)	ハル研究所	未定
	C	黄金バット・復活のレヂェンド	学研	¥5900
	C	かってにシロクマ(仮称)	CBSソニー	未定
	C	燃えるお兄さん	東宝	¥5800
	C	甲子園	ケイ・アミューズメントリース	未定
	C	田代まさしのプリンセスがいっぱい	エピックソニーレコード	未定
	C	今夜も朝までパワフル麻雀(仮称)	デービーソフト	未定
	C	マルサの女	カプコン	未定
	C	ウイロー	カプコン	未定
	C	スウィートホーム	カプコン	未定
	C	魔獣都市ナーガ	アイレム	未定
	C	明治維新	ユース	¥6200
	C	キャプテンED	CBSソニー	未定
	C	道～タオ～	バップ	未定
	C	アイドル八犬伝	トーワチキ	未定
	C	クォーターバックスクランブル(仮称)	ポニーキャニオン	未定
	C	サンサーラ・ナーガ	ビクター音楽産業	未定
	C	麻雀大会	光栄	未定
	C	モンスターパーティー	新正工業・バンダイ	¥5800
	C	美味しんぼ	バンダイ	¥5800
	C	プレジデントの選択(仮称)	ホット・ビィ	未定
	C	ウルティマ～聖者への道～	ポニーキャニオン	未定
	C	トムソーヤーシンドローム	スクウェア	未定
	C	虹のシルクロード(仮称)	ビクター音楽産業	未定
	C	Might and Magic	学研	¥5900
	C	必殺道場破り	シグマ商事	未定
	C	維新の嵐	光栄	未定
	C	ストライダー飛龍	カプコン	¥5900
	C	ザ・ゾンビ	ホット・ビィ	未定
	C	キャプテン翼2(仮称)	テクモ	未定
	C	ヘラクレスの栄光II～タイタンの滅亡～	データイースト	未定
	C	ガデュリン	セタ	未定
	D	うさぎの時限の盗難事件	学研	未定
	C	マインドシーカー	ナムコ	未定
	C	ロボコップ	データイースト	未定
	C	名門多古西応援団	アスミック	未定

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
1月27日	SONSON II	NECアベニュー	¥5400
2月9日	ネクタリス	ハドソン	¥5800
3月4日	ダンジョンエクスプローラー	ハドソン	¥5800
2月28日	ハニーインザスカイ	フェイス	¥5200
2月下旬	モトローダー	NCS	¥5300(予)
2月	ワードナの森	NECアベニュー	未定
3月3日	ウイニングショット	データイースト	¥5500
3月中旬	改造町人ジュビビンマン	NCS	¥5400(予)
3月下旬	がんばれゴルフボーイズ	NCS	¥5400(予)
3月下旬	死霊戦線	ビクター音楽産業	¥5500(予)
3月下旬	めぞん一刻	マイクロキャビン	未定
3月下旬	わいわい麻雀	ビデオシステム	未定
3月下旬	DEEP BLUE 海底神話	パックインビデオ	¥5300
3月下旬	F1パイロット	パックインビデオ	¥6300
3月下旬	エナジー	NCS	¥5300(予)
3月下旬	神武伝承	ビッグクラブ	¥6700
3月下旬	ワンダーモモ	ナムコ	未定
3月下旬	魔界八犬伝SHADA	データイースト	未定
3月下旬	P47	エイコム	¥5200
3月	アウトライブ	サン電子	¥5600
4月下旬	サイバークロス	フェイス	未定
4月下旬	ナグザットオープン	ナグザット	未定
5月中旬	デジタルチャンプ	ナグザット	¥5500(予)
今春	天外魔境(CD-ROM)	ハドソン	未定
7月	ロックオン	ビッグクラブ	未定
未定	電脳水滸伝	サリオ	未定
未定	パワーゴルフ	ハドソン	未定
未定	バイク(仮)	ハドソン	未定
未定	凄ノ王(仮)	ハドソン	未定
未定	チャイニーズヒーロー	カルチャーブレーン	未定
未定	ダライアス	NECアベニュー	未定
未定	ゴルフ(タイトル未定)	NECアベニュー	未定
未定	ラビオレプス	ビデオシステム	未定
未定	コブラ(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	レインボーアイランド	NECアベニュー	未定
未定	大地くんクライシス	サリオ	未定
未定	麻雀学園	フェイス	未定
未定	アウトラン	NECアベニュー	未定
未定	アームドエム	ビッグクラブ	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
2月上旬	アレックスキッドの天空魔城(メガドライブ対応)	セガ	¥5500
2月	ボンバーレード	セガ	¥5500
3月上旬	ファンタシースターII(メガドライブ対応)	セガ	未定
3月下旬	スーパーリーグ(仮称、メガドライブ対応)	セガ	未定
3月	アウトラン3D	セガ	¥5500
4月中旬	スーパー大戦略	セガ	未定
5月	ランボーIII(仮称、メガドライブ対応)	セガ	未定
5月	スーパーハングオン(メガドライブ対応)	セガ	未定
未定	スーパーサッカー(仮称、メガドライブ対応)	セガ	未定
未定	対戦ベースボール(仮称、メガドライブ対応)	セガ	未定

超新作情報コーナー!!

㊙編集部メモ

●「ファミコン探偵倶楽部パート2」が任天堂から出ます。ストーリーは前作の2年前に設定されており、学園ホラーサスペンス調のシナリオになるそうです。前編・後編の2枚組ディスクで発売。

●データイーストからアクションゲームが2本。「ロボコップ」は映画、ビデオが大ヒットしたあのロボコップ。NES用に開発されたものがFC用として国内販売される。「ドラゴンニンジャ」もアーケード版からの移植。NES用として開発されたゲーム。忍者が主人公、横スクロールのバトルアクションゲーム。

●月刊少年マガジンで人気の「名門多古西応援団」をアスミックでゲーム化の予定。小学生から楽しめるシミュレーションゲームを目指すとのこと。

●データイーストのPCエンジン第2弾は「魔界八犬伝SHADA」。里見八犬伝をベースにしたRPGになる。

●PCエンジン用ゴルフゲームがまたまた発表された。タイトルは「ナグザットオープン」。5人同時プレイも可能。

●アーケード版から移植のシューティングが2タイトル。「ロックオン」と「アームドエフ」がビッグクラブから発売されることになった。

●サン電子のPCエンジン版ソフト「弁慶」が5～6月ごろ発売される。義経・頼朝らの日本史のヒーローたちが登場する本格RPG、との情報だ。

CALENDAR 1/20~2/3

1 20(金)	ファミコン必勝本Vol.3発売 Ⓒ西村京太郎ブルートレイン殺人事件(アイレム)発売 Ⓒ里見八犬伝(SNK)発売
21(土)	
22(日)	
23(月)	
24(火)	
25(水)	
26(木)	
27(金)	Ⓒ電撃ビッグバン(ビック東海)発売 ⒸZOIDS2(東芝EMI)発売 Ⓒモトクロスチャンピオン(コナミ)発売 PC SONSONⅡ(NECアベニュー)発売
28(土)	
29(日)	
30(月)	
31(火)	Ⓒワールドグランプリ POLE TO FINISH(データイースト)発売
2 1(水)	
2(木)	
3(金)	ファミコン必勝本Vol.4発売

Ⓒはカセット、Ⓓはディスクを表わします。

ついこの前お正月だったのに、ゴタゴタしているうちにもう一ヵ月たっちゃった！とあせっているキミ。年頭の抱負、きちんと守っているかな？　今が一年で一番寒い時。何をするにもおっくうだけど、負けずにがんばってね。そして必勝本も忘れずに…



『ドラスエⅣ』ははたしてどうなるのか？巻頭大特集で関係者インタビューを敢行！その他キミの知りたいポイントに肉迫。『ファミコンジャンプ』や『ハイドライド3』、『ダウンタウン熱血特語』も忘れず紹介。新連載小説も快調なすべり出しでファミコン必勝本Vol.4は…

2/3 金曜日発売 オールカラー

●定価250円

編集後記

その日、街はとても静かで、テレビ番組もあきたし、ずっとゲームをやってました。(チャレンジャーとかね) さて、平成元年、必勝本はもっともっと面白くなります。　(井)

………………………………

編集部内でカゼがはやっている。マッキーに始まり、私にうつり、ヒラボーにその徴候がみられる。来週は高城あたりが危ない。皆様もカゼなど召さぬよう御自愛ください。(ハルク)

………………………………

思いおこせば生まれてこのかた、ボクはずっーと、ずっーと思春期みたいなものなのでちょうど今の中学生ぐらいの人と共通点は多いと思う。今年もよろしく。　(ヒラ坊)

………………………………

病気をしてから、ビタミンやカロリーをずいぶん気にするようになりました。ホウレン草やニンジンも意識して食べるようにしています。健康がイチバンですから。　(マッキー)

………………………………

その日は街の様子が見たくて外に出た。新宿タカノフルーツパーラーのショーウィンドーはすごかった。何も白菊の上にメロンをのっけなくてもいいのにと思った。　(高城)

ファミコン必勝本 2月3日号 Vol. 3

EDITORS／井上裕務　平林久和　降旗正子　三橋文夫
STAFF／レッカ社　アート・サプライ　キャラメルママ　バナナグローブスタジオ　北園政司　辻事務所　成沢大輔　響あきら　藤森英明　ベニー松山　ベント・スタッフ　木村茂　越智義久　古橋潔　木宮雅徳　田尻智　杉森健　遊デザイン室　品川るみ　高城正顕　棒綾
PROOFREADER／フラッパーズ・カンパニー
COVER ILLUSTRATOR／伝陽一郎＋X68000

ファミリーコンピュータ・ファミコン・ファミリーベーシックは任天堂の商標です。Ⓒ1989 NINTENDO

1989年2月3日号
定価250円
発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　JICC出版局
住所　〒102 東京都千代田区麹町5－5－5
電話(編集部)03－239－0237 (営業部)東京03－234－4621・大阪06－204－1966 名古屋052－201－4181
印刷所　中日本印刷株式会社

ⒸJICC出版局　1989

雑誌コード　27801－2／3
Printed in Japan

●本誌掲載記事の無断複製・複写・転載を禁じます。



CHARACTERS © 1989 The Walt Disney Company and Amblin Entertainment, Inc.　PROGRAMMING © 1989 KOTOBUKI SYSTEM CO., LTD.

ケムコ ラインアップ



ケムコアドベンチャーシリーズ
本格的ミステリーアドベンチャーゲーム
9,800円 好評発売中!!

銀河英雄伝説
《わが征くは星の大海》

多彩なアニメーションと共に
今ファミコンに登場
三次元スペースシミュレーションゲーム
©1988 田中芳樹・徳間書店・徳間ジャパン・キティフィルム
5,900円 好評発売中!!



ホワイトライオン伝説
ピラミッドの彼方に
夢と希望のファンタジック・ロールプレイングゲーム
近日発売!!

KEMCO
ケムコの新作ソフト情報
テレフォンサービス

札　幌	011-221-2698	大　阪	06 -229-3258
仙　台	022-221-8195	呉	0823-24-9999
東　京	03 -242-3401	松　山	0899-45-0346
名古屋	052-581-2340	福　岡	092-471-0700

コトブキシステム株式会社
本　社　東京都千代田区大手町2丁目6番2号
日本ビル637号区 〒100
呉事業所　広島県呉市中通2丁目1番26号 〒737
TEL (0823)21-3300

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

FAMICOM FAMILY



ファミコン必勝本
2月3日号
1989年2月3日発行 第4巻第3号（通巻64号）
発行人 蓮見清一 編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 雑誌編集部☎03(239)0237
発行所 JICC出版局
定価 250円
©JICC出版局 1989 印刷 中日本印刷 Printed In Japan 雑誌 27801-2/3